TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年5月18日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第10号通巻95号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

別冊ふろく付!!
ファイナルファンタジーIII
超巨大マップ&完全データ集

1990・5・18　360YEN税込
VOL.10

●困ったときはこれを読め!!

RPGお助け(ヒント)Q&A大特集!!

ファイアーエムブレム／ウィザードリィIII／女神転生II
ディープダンジョンIV／ワタル外伝／魍魎戦記マダラ

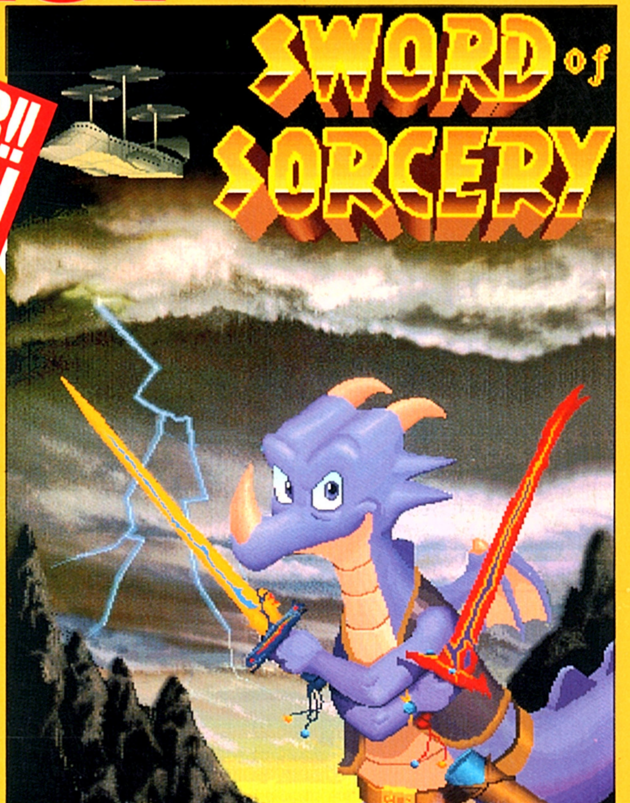
●完全必勝ガイド／ファイナルファンタジーIII

FINAL FANTASY III

●最新情報

イースII

SUPER!! HIPPON



ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

FANTASY LAND

●小説ウィザードリィII
「風よ。龍に届いているか」作／ベニー松山
●コミック版ウィザードリィ外伝・第2部
「鳳凰の塔」作／石垣 環
●コミック版DRAGON LORE
「最後の竜に捧げる歌II」作／外薗昌也

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

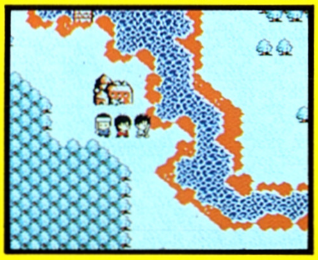
コナミ初の本格R.P.G.ソフト

4メガ+VRC6の威力だ!



最強のハード仕様でくりひろげる「摩陀羅」ワールド。4メガROMでストーリー展開は今までにない壮大さ。VRC6を得た「コナミ矩形波倶楽部」の超えてるサウンド。八大将軍との遭遇は興奮の極致なのだ。

春夏秋冬の季節感に驚け!



RPG初の快挙。ゲーム進行とともになんと「季節」が移り変わるのだ。壮大なシナリオが、グラフィックが劇的に変化する。季節がゲームにどんな影響をおよぼすのか。それはプレイしてからの、お楽しみ。

攻めと守りの、戦闘システム!



進化はトツゼンにやってきた。「摩陀羅」の戦闘シーンはフルオートバトル。迫真の戦いが完全自動、で展開されるのだ。ハラハラしながらキャラの動きを追え!もちろんコマンドで自分の好き勝手にも戦えるぞ。

最初の目的は「白のソーマ」だ!



タタラ爺の命を救え。物語は、白のソーマを取りにいく所から始まるぞ。白のソーマは村の南東・妖血淵(ようちえん)にある。レベルが4～5に成長したら、村一番の戦士シャモンを仲間に、目的地へと出発だ。

超大作しか、つまらない。

まったく、とてつもないR.P.G.ソフトが完成したものである。魍魎戦記(もうりょうせんき)「摩陀羅(マダラ)」。構想2年、コナミがやるとR.P.G.もここまでおもしろくなる。驚異の4メガ+VRC6の底力を見てくれ。壮大なストーリーと、サウンドを、確かめてくれ。

魍鬼八大将軍の禍耳幽羅(カジューラ)だ!



コウモリのような魍鬼が、108匹集まって、身体ができてる大将軍。全身にちいさな口があり、ブキミな印象に圧倒される。モノスゴイ攻撃力だがデッカ過ぎて素早く動けない。飛び道具で遠くから攻撃だ!

闇界睨魔(オンカイギョウマ)も八大将軍のひとりだ!



ハデじゃないけど、とびぬけて高い攻撃力を持っているのがオンカイギョーマだ。要注意の大将軍。接近した戦いは危険だ。レベルが低くても摩陀羅のバトルギミックをガンガン射ちまくれば、倒せるかもね。

アルバム「魍魎戦記摩陀羅(もうりょうせんきマダラ)」 好評発売中 発売元 キングレコード㈱

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ファミコン必勝本
Vol.10
1990年5月18日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
實あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ヘントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパースカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

特別ふろく
「ファイナルファンタジーIII」
特大ワールドマップ＋種族別モンスター
武器・防具データファイル

とじこみスペシャルVol.10

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS

●ウィザードリィ外伝第2部●

「鳳凰の塔」

●スーパーブックガイド●

「この本を読め!!」

●DRAGON LORE●

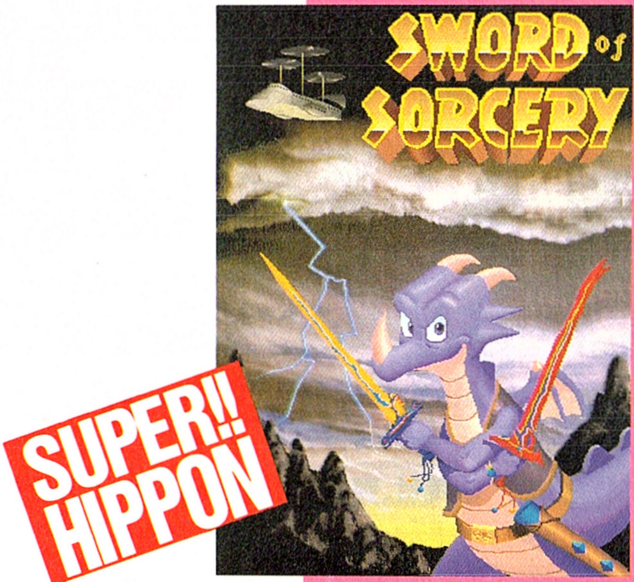
「最後の竜に捧げる歌II」

●スーパーギャグコミック●

「死んでしまうとは何事じゃ」

●小説ウィザードリィ●

「風よ。龍に届いているか」



ゲーム別さくいん



CHANGES

ナムコ・ハドソン、ゲームボーイ参入で業界地図に変化

●両社、見送り姿勢から有力ソフト投入に路線変更。契約は昨年中に完了済、今秋発売を予定。

ソフトメーカーの古参大手、ナムコとハドソンが、ゲームボーイ用ソフト市場に参入する。

まずナムコは4月18日、ゲームボーイ参入の意向を正式発表。その内容によると、年内に3タイトルの発売を予定しており、第一弾に対戦型の野球ゲーム(「ファミスタ」シリーズの移植・改良版。9月発売予定／価格未定）を用意していることを明らかにした。

またハドソンも既報（本誌前号）の通り「ボンバーボーイ」(9月発売予定／価格未定）でゲームボーイ用ソフトの供給を開始。以降の発売スケジュールは未定だが、今後もソフトを出していく方針である。なおハドソンは海外向け輸出にも積極的な姿勢を見せる。

この2社のゲームボーイ参入は、もちろん両社、または任天堂を含めた両社の連携プレーではない。あくまでも各社が独自の判断のもと、生まれた結果にすぎない。しかし、他数メーカーが（3月末現在でナムコ・ハドソンを含めて63社）参入するゲームボーイ市場のなか、なりをひそめて静観を決めこんでいた大手2社が、今改めてゲームボーイ市場に参入した意味は大きい。

業界に詳しい関係者たちは、「表面上は偶然の一致だが、根底には任天堂とナムコ・ハドソンの間に何か意識の変化があったのでは」と観測する。

右表に記した通り、ハドソンとナムコは、ファミリーコンピュータの第1と第2番目の参入サードパーティである。両社とも壮々たるヒット作を連発し、ファミコン本体の普及に大きく貢献したことは確かだ。が、蜜月時代は長く続かない、と思わざるをえない事態になる。その後、ハドソンはPCエンジンの共同開発メーカーとなり、いっぽうナムコは一昨年から昨年にかけて任天堂と法廷で争った。そんな経緯があった。

ソフトメーカーは企業、すなわち人の集合体である。だから企業間の〝仲〟を、ひとつの事柄で論じるのは危険だ。かつての「任天堂とナムコ」、「任天堂とハドソン」がどういう〝仲〟だったのか、ある意味でその答はない。ただ、両社間にファミリーコンピュータのライセンシー契約があった、という事実が横たわるだけだ。不用意なことは言えない。だが、企業の面子にこだわることなく、ハード・ソフトの各メーカーが本来の活動に立ち戻ったことに、ユーザーは胸をなでおろす時が訪れつつある。このことは素直に喜ぶべきだと思うのだが。いかがだろう。


↑株式会社ナムコ本社


↑株式会社ハドソン東京支社

ハードとソフトの発展の縮図／任天堂・ナムコ・ハドソンの略史

ナムコ

●'84年9月
「ギャラクシアン発売」
以後「パックマン」「ゼビウス」「ギャラガ」「ディグダグ」「ドルアーガの塔」など人気ビデオゲームを次々と移植。

'86年には全メーカー中、最大10タイトルをカセットで発売。12月に「ファミスタ」登場。

ディスクシステムに参入せず

ファミコンソフト安定期に入いる。MSX、PCエンジン、メガドライブに参入。供給マシンの多角化はかる。

●'88年冬
アタリゲームズ、米国任天堂と訴訟合戦
ナムコが株主であるアタリゲームズとその子会社テンゲンが米国任天堂を独禁法違反の訴え。米国任天堂も逆提訴。

ナムコ、自社ソフトの輸出をめぐって仮処分申請
国内の契約で、〝アメリカでもソフトを製造・販売・輸出できる権利〟を仮処分申請。しかし'89年3月却下された。

こじれる契約問題、更改して解決へ
ファミコン撤退説も流れたが、'89年7月契約を更改。ただし年間生産本数の制限付き。〝75点〟の内容とナムコは評した。

●'90年5月
「ゼビウス」「パックマン」書き替え開始
他に「ギャラガ」「ギャラクシアン」「ディグダグ」「ディグダグII」などの過去の作品を書き替え用のみに供給。

●'90年9月
ファミスタの改良・移植版でゲームボーイに参入。

任天堂

●'83年7月
「ファミリーコンピュータ」発売
「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」など自社のビデオゲーム作品と、一連のスポーツもので創世期を築く。

●'85年9月「スーパーマリオブラザーズ」発売
本格的なファミコンブーム到来

●'86年2月
ディスクシステム発売
¥500で書き替え可能。容量はカセットの約3倍（当時）をセールスポイントに。ツインファミコンも登場。

ディスクシステム初期参入メーカー
アスキー
ポニーキャニオン
コナミ

'88年10月
16ビット機「セガメガドライブ」(セガエンタープライゼス）発売。

'87年10月
「PCエンジン」(日電ホームエレクトロニクス）発売。コア構想発表。

●'89年4月
ゲームボーイ発売
スーパーファミコンよりも早く、ゲームボーイ登場。「テトリス」を得て大ヒット。今や201万台。(国内／3月末現在)

ゲームボーイ初期参入メーカー
HAL研究所
ポニーキャニオン
ケムコ

●'89年7月
スーパーファミコンサードパーティ（一部）発表

ハドソン

●'84年7月
「ナッツ＆ミルク」発売
以後「ロードランナー」「スターフォース」など内外の人気作を移植。連射の〝高橋名人〟はヒーローになる。

「忍者ハットリくん」「ドラえもん」など人気キャラクターの起用が目立つように。カセット路線貫く。

ディスクシステムに参入せず

PCエンジンを日本電気ホームエレクトロニクスと共同開発。ソフト供給もPCエンジン用が主流となる。

PCエンジン追加機種・付属機続々登場
'88年に「CD－ROM²」、'89年には「PCエンジンシャトル」「同コアグラフィクス」「同スーパーグラフィクス」が登場、また「ポータブルPCエンジン」の開発も進む。

PCエンジン用ソフトが、100タイトルを超える。うち約35%がハドソンからリリースされている。(CD含む)

●'89年7月
スーパーファミコンに参入することを発表。また'90年4月に「ボンバーマン」の書き替えを開始した。

●'90年9月
「ボンバーボーイ」でゲームボーイに参入。

REPORT

中・高校生＝新・テレビゲーム世代の意識調査報告

●ハドソンがＰＣエンジンユーザー対象に「ＴＶゲーム・ユーザー実態調査」アンケートを行う。

今年の１月にハドソンがＰＣエンジンユーザーを対象に、ＴＶゲームについてのアンケート調査を行った。これは、東京・大阪・愛知の３都府県で、昨年末から今年初めにかけてＰＣエンジンソフトを購入した中・高生の中から無作為におよそ2000人を選び出し、郵送によるアンケートをとったもの。うち420人の回答（全体の21%）が得られた。かつて小・中学生のころＴＶゲームに出会った彼らが中・高生になった今、ＴＶゲームとの関わりをどう考えているか紹介しよう。

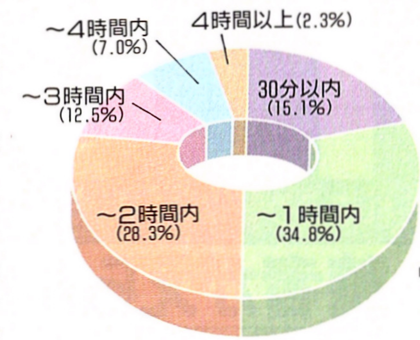
まず、「１日にＴＶゲームをプレイする時間（ここ１年平均）」。最も多かった答が「１時間以内」だった。かつての決まり文句、「長時間遊びすぎる」は、もはや極少数派（４時間以上が２%台）のみにしかあてはまらないことを今回の調査が示している。

次に、「いくつくらいまでＴＶゲームをしていると思うか」という質問。１位の答は「死ぬまで」。「その他」の項目に少数派意見だが、「ＴＶゲームがある限り」などがあげられており、先の答と合わせて考えてみるとこのメディアが現状のまま存続するなら一生そのプレイヤーでありたいという気持ちを読み取れる。が一方では「大学生になったら」「社会人になっても」など大人になってまでプレイし続けたりはしないだろうといった意見も多かった。

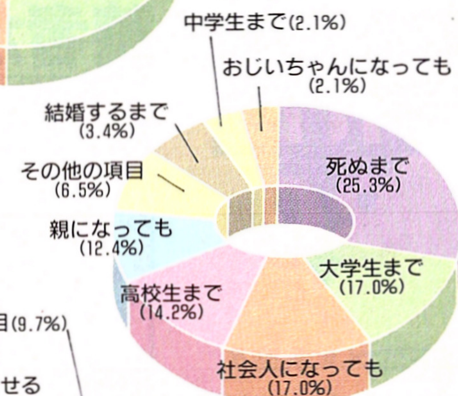
先の質問とからめて考えると興味深いのが、「もしあなたが父親だったらＴＶゲームをしている子供にどんな態度をとりますか」という質問。「いっしょに楽しく遊ぶ」が１位の答だった。これはゲームを本などと同様にメディアの１つとしてとらえている人たちの意見にとることができる。一方次に多かった「成績によって指導する」との意見はゲームを遊びの手段（娯楽）と見ている人たちの意見と考えられる。

最後に「将来ＴＶゲームはどうなっていると思うか」。「世界中の友達とゲームができ楽しく遊ぶ」の回答が１位だった。「ハビタット」のような通信ゲームが今現在すでに行われているなどの事実を背景にした子供たちの夢を反映した意見だ。その他の意見では、「ＴＶゲームで勉強する」「1人が1台持つ」「高度なテクニックを持つプロゲーマーがあらわれる」「100万円のＴＶゲーム機が登場する」などが多かった。

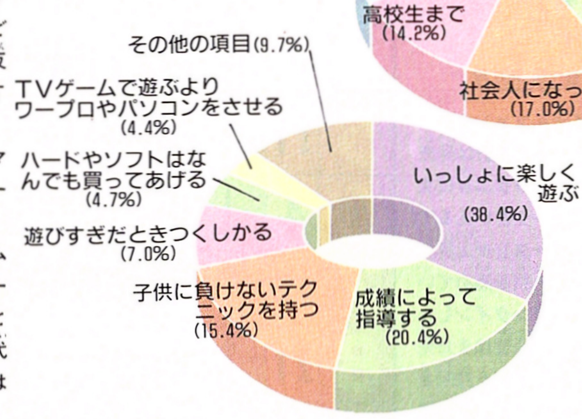
今回のアンケートを通じて、ゲームをメディアとしてとらえる新ＴＶゲーム世代が台頭する中、ゲームを娯楽ととらえ、自制心を失わんとする旧世代派も根強く残っていることを示してはいないだろうか。



1日にTVゲームをプレイする時間
1日1時間以内と答えた人が合計で全体の約半数を占めた。プレイ時間4時間以上になるとたったの2.3%。自分で、あるいは親が規制をかけているのか、他の遊び、塾を含む勉強などに忙しいためと推測することができる。



いくつくらいまでTVゲームをしていると思うか
全体では「死ぬまで」の答が多かった。中学生の答では「高校生まで」が1番目立っていた。



もし父親だったらTVゲームをしている子供にどんな態度をとるか
「いっしょに～」「子供に負けない～」などの意見が多数を占める

EXPECTATION

スーパーファミコン、年内10～11月に発売か？

●任天堂・山内社長が発言。正確な発売日・価格は8月下旬開催の新作発表会直前に発表。


スーパーファミコン今秋に登場
半導体下落で2万円台に
任天堂ようやく

4月14日付朝日新聞より

任天堂、山内溥社長は、新聞・雑誌等のインタビューに答えて、「スーパーファミコンは今年10月～11月ごろに発売する」と発言している。価格については「できるだけ安く、２万円台」と方針を説明。懸案だった半導体不足が解消し、価格も安定してきたため、スーパーファミコン発売の環境は次第に整いつつあるようだ。

発売日・価格の正式決定は８月ごろになる見込みで、これが最終発表となる。

一時は「91年発売説」の噂が流れたかと思うと、「某メーカーがスーパーファミコン用ソフトの受注活動をしている」という早期発売説も出る不透明な状況も、これで一段落。ゲーム業界全体に〝10～11月発売〟のコンセンサスができつつある。となれば、残る問題はソフト。「サードパーティの技術者向けに〝スーファミ通信〟という小冊子を発行するなど任天堂も苦労してます。今まで以上に」（事情通）と水面下の努力も怠っていないようだが…。



●ゲームメーカー週間株式市況

4/9～4/13

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	21300	22200	21200	21200	△1300
コナミ	8500	8800	8450	8770	△ 220
セガ	6400	7040	6290	6940	△ 590
ナムコ	1640	1710	1550	1600	△ 20



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.9のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー / 得点	コメント
1	1	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア 462	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
2	2	→	ファイアーエムブレム	任天堂 215	任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム。ユニット毎に名前がついているのが特徴
3	5	↑	イースII	ビクター音楽産業 186	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様
4	3	↓	女神転生2	ナムコ 179	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにグレードアップ
5	11	↑	キャプテン翼2	テクモ 108	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
6	4	↓	ドラゴンクエストIV	エニックス 89	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500で発売中
7	10	↑	水滸伝・天命の誓い	光栄 77	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植
8	21	↑	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	テクノスジャパン 61	お馴じみ熱血高校のメンバーがサッカーに挑戦。キャラクターの能力・性格づけに妙味あり
9	8	↓	忍者らホイ!	アスキー 59	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
10	7	↓	ウィザードリィIII	アスキー 43	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る

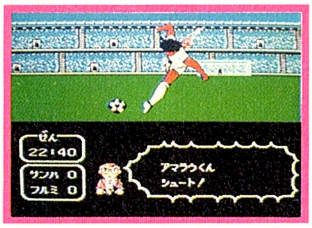
順位	前回	タイトル	メーカー
11	19	ロックマン3	カプコン
12	17	Might&Magic	学研
13	6	クォース	コナミ
14	9	忍者龍剣伝II	テクモ
15	16	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン
16	22	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
17	—	ナイトムーブ	任天堂
18	30	ハットリス	B.P.S.
19	—	パワーブレイザー	タイトー
20	—	水島新司の大甲子園	カプコン
21	—	バトルフリート	ナムコ
22	—	チップとデールの大作戦	カプコン
23	—	キャッスルクエスト	ハドソン
24	26	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ
25	—	なんてったって!!ベースボール	サン電子
26	25	迷宮島	アイレム
27	27	SDバトル大相撲	バンプレスト
28	—	宇宙警備隊	ハル研究所
29	—	獣王記	アスミック
30	—	ガンヘッド	バリエ

●FFIIIついに発売!!

いよいよファイナルファンタジーIIIの発売。アンケートの集計は発売直前のものですが、ドラクエIVに次ぐ今年のRPGのピークといえるでしょう。3位にはイースIIが上昇。前作からのファンの人気を集めています。今回、5位にランクインしたのがキャプテン翼2。発売はまだ先になりますが、今後も人気を持続させていきそうなゲームです。初登場組で要注目なのが任天堂のナイトムーブ、ナムコのバトルフリートなど。さて次号の結果は?



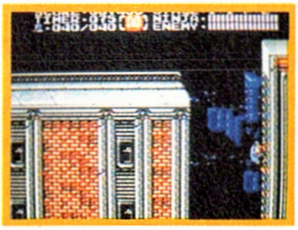
↑さて、プレイしてみてどんな感想を…。今回も1位「ファイナルファンタジーIII」



↑前回、前々回の11位から遂にベスト10内へ。「キャプテン翼2」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑壁をよじ登る姿もカッコイイやね。トップ10初登場の「忍者龍剣伝２」

おもちゃ店売れ筋トップ10

	前回		
1	3	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
2	—	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ
3	—	女神転生2	ナムコ
4	6	ベストプレープロ野球2	アスキー
5	2	テトリス	B.P.S.
6	—	忍者龍剣伝2	テクモ
7	4	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ
8	5	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
9	10	悪魔くん	バンダイ
10	—	クォース	コナミ

●ドラクエカムバック

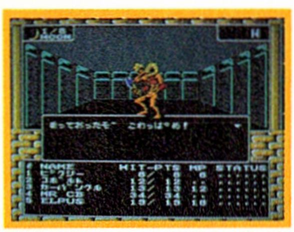
「ドラゴンクエストⅣ」が１位にカムバック。２月11日に130万個が発売され、以後毎週出荷を繰り返し、３月末現在で200万個強、ゴールデンウィーク前後には、250万個をうかがう気配です。(数字はいずれも推定) ファミコン最後のミリオンセラーとも言われるドラクエⅣ、エニックスの目標・予想は、"夏には300万個" だそうです。

で、気になる新作の動き。「女神転生Ⅱ」は３位に食い込む。「忍者龍剣伝Ⅱ」は６位に。破竹の勢いではありませんが、健闘ぶりは示したか？「ベストプレ～」「摩陀羅」「悪魔くん」がＴＯＰ10圏内を一進一退。「テトリス」、「スーパーマリオ３」相変わらずの強さ！

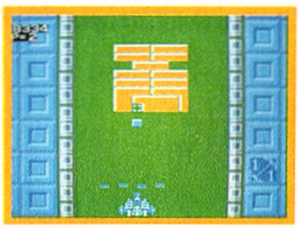
次号の集計で「ファイナルファンタジーⅢ」の出足の売り上げ状況をお届けします。



↑品切れ状態もおさまって今回１位に返り咲いたのは「ドラクエⅣ」



↑発売され、やっぱり前人気と売れ筋の一致をみせた「女神転生２」



↑発想の転換!! 逆テトリスでけっこう売れたコナミの「クォース」

さて、必勝本を読んでいる中学生、高校生の諸君、学校に持ってきてはいけないものって学校によっていろいろあるとは思うけど、そのへんの事情を東京都内の某私立中学に通うＫ君に聞いてみた。

「僕の学校では持ってきていけないものといえば雑誌、ボードゲーム、雨の日以外のトランプ、そしてゲームボーイです。持ってきてはいけないはずのゲームボーイですが、実はこっそり持って来る人がかなりいてこの前も隣の席のヤツが先生に見つかって取り上げられていました。先生によって単に取り上げるだけの人やこっぴどく叱る人など取り上げ方にも違いがありますね。

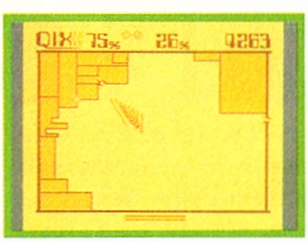
なんだかんだいってもクラスの７割方がゲームボーイを持っていて休み時間にこっそりやっていますね。対戦ゲームなんか人気ありますし。ソフトの貸し借りもみんなやってますよ。」

うーん、持ってきてはいけないはずのゲームボーイがそんなに学校に蔓延しているとは。Ｋ君、規則はやっぱり守らなくちゃ。ね。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	クイックス	任天堂
2	3	クォース	コナミ
3	2	テトリス	任天堂
4	—	ネメシス	コナミ
5	4	SD戦国伝	バンダイ



↑陣取りゲーム「クイックス」。さっすが任天堂、人気がありますね

●「クイックス」期待高まる

前回同様「クイックス」が１位をキープ。この名作のリメイク・ゲームボーイ版にかかる期待は大きいようです。続く「クォース」「テトリス」はすでに「ＧＢでおススメのソフトは？」なんて会話に出てくる代表的なタイトルになっていそうな人気。

移植ものの多いＧＢソフトですが、今後はオリジナル作品もヒットしてほしいところです。

～読者の声～

●私のＲＰＧ…。変な話だが私は偶数のゲームが好き。「ドラクエ」はⅡとⅣ、「ファイナルファンタジー」はⅡ、「ウィザードリィ」はⅡがものすごく好き。「ドラクエ」ⅠとⅢは好きだけどⅡとⅣに比べるとあまり…。「ファイナルファンタジー」Ⅰも好きだけどⅡの方がやっぱり好き。「ウィザードリィ」はディスカウントショップでⅡの方が安く売っていたから…(!?) でも…きっと「ウィザードリィ」Ⅲでこの「偶数ゲームが好き」というのはなくなるかも。ひねくれ物のお話でした。

(神奈川県　P.N.吉原飛砂)

●JICCってなんでも単行本にしますね。

(大分県　吉武浩司)

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.9のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	3	ワルキューレの伝説	ナムコ	109	誰にでも楽しめるアクションゲーム。ＲＰＧ風の味付けも利いてるし、バランスもグッドだ
2	2	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	82	モンスター事典を完成させるには、何度もプレイしなきゃならない。吉と出るか、凶と出るか
3	9	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	76	やっぱ、ベラボーヘッドバッドだよね。首が延びるのには驚いた。いいセンスしてるよ
4	1	スプラッターハウス	ナムコ	73	鏡の間は必見ですよ。鏡に映るリックの姿は、なかなかのモンです。芸が細かいんだから
5	5	桃太郎伝説II	ハドソン	42	今度の話は、ずいぶんＳＦっぽい（とゆーのかなあ?）みたい。どんなＲＰＧになるんだろ
6	6	ボンバーマン	ハドソン	35	ファミコン版では、エンディングでボンバーマンの意外な正体があかされるけど…
7	10	うる星やつら	ハドソン	29	デジタルコミックソフトなんだそーで、ゲームってゆーより、しゃべるマンガに近い…らしい
8	—	桃太郎活劇	ハドソン	24	ゲームのコンセプトは「アクション苦手もクリアができる」なんだって。じゃ、ボクも安心だ
9	—	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・シー・エス	19	つまり、アラビアンナイトの世界が舞台。シェラザードやアリババも登場するのだ
10	7	バルンバ	ナムコ	17	ほんと、３ボタンのパッドが欲しくなる。ＭＤのパッド向きゲームなんじゃないかなあ

●看板娘ワルキューレ１位

ついに「源平討魔伝」がランク外に！　まあ、発売されて、ずいぶんたちますから当然と言えば当然でしょうか。しかし、ナムコは強い!! しっかり看板娘ワルキューレをトップに送り込みました。「ワルキューレの伝説」はアーケードから移植のアクションゲームです。ＰＣエンジンにはない拡大機能も、ソフトでクリア。ビッグの魔法やスプーンジャンプは一見の価値ありです。

さて、今回の初登場、「シンドバッド－地底の大魔宮」は、中世のアラビアを舞台にしたＲＰＧ。ちょっと変わった雰囲気が楽しめそうです。



↑ベスト３入りを果たしましたっ!!　ブッ飛びーって感じ、「ベラボーマン」

VOICE

先日必勝本編集部に某ゲームメーカーＸ氏が訪ねてきてこんな話を洩らしてくれた。

「来冬、従来のＰＣエンジンとＣＤロムが一体化したものが出るらしいですよ。今のところはっきりした値段は言えないらしいですが。

いまいち普及率が悪かったＣＤロムも、このハードの発売によって一気にメジャーなものにっていう目算らしいですよ。現在日電も各ゲームメーカーにソフトの打診しているみたいだし、まあこの噂はかなり確実だと思いますよ。

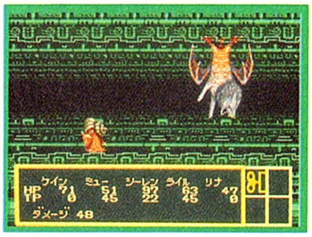
あ、そうそうこの話はくれぐれもオフレコに願いますよ。ヘッヘッヘ…」

Ｘ氏のこの発言、はたして本当なのか？　これが発売されるとゲーム界はどうなるのか……。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファンタシースターIII	セガ
2	3	サンダーフォースIII	テクノソフト
3	2	ソーサリアン	セガ
4	4	フェリオス	ナムコ
5	—	アフターバーナーII	電波新聞社



↑はいはい、今回も１位は「ファンタシースターIII」でした

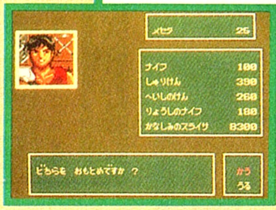
●二極分化のランク

ファンタシースターIIIのトップは変わりませんが、サンダーフォースIIIとフェリオスがじりじりと順位を上げてきました。メガドライブはシューティングが多く発売されますが、この２作の人気が特に高いようです。引きづられてアフターバーナーIIも再ランクイン、この号が出る頃には追加発売がされてるでしょうか。

VOICE



↑これがその「GAME GEAR」の本体だ



←ＭＤのソフトは移植されるのだろうか

前号のこのコーナーでもふれたセガのニューマシン「GAME　GEAR」だが、これに関した話題を１つ。６月上旬に行われる予定の、「東京おもちゃショー」に「GAME　GEAR」が出展されるらしい、とのこと。メガドライブファンの間で最も話題のマシンだけに期待は高まる。

PERSONAL COMPUTER TOP 10

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1
2	1	ポピュラス	イマジニア	PC-9800シリーズ X68K
3	—	エイトレイクス ゴルフクラブ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ
4	—	WANDERERS FROM Y's	日本ファルコム	PC-9800、8800、MSX2他 X68K
5	—	BURAI	リバーヒルソフト	PC-9800シリーズ
6	—	海外ソフトコレクション6 SIMCITY	富士通	FM TOWNS
7	—	スーパー大戦略	システムソフト	FM TOWNS PC-98、X68、MD、PC
8	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC-9800、MSX2
9	—	FOXY	エルフ	PC-9800シリーズ
10	—	電脳学園3 トップを狙え!	ガイナックス	PC-9800、8800

●三国志II、堂々の1位

光栄の戦国シミュレーションゲーム「三国志II」が今号の第1位を獲得しました。前作をベースにしてはいるものの、新要素「一騎討ち」を採用し、ゲームストーリー内に武勇伝を感じさせてくれるようになりました。

2位は前号から1ランクダウンしてしまったものの相変わらず売れている「ポピュラス」。自分が神様になっただけで、こんなにもゲームがおもしろくなるんですね。

3位「エイトレイクス・クラブ」は「遥かなるオーガスタ」の追加コース。本体を持っている人は必ず買いのソフトと言えるでしょう。

日本ファルコムの「ワンダラーズ・フロム・イース」の4位返り咲きはX68000版の発売によるもの。ファルコムの68進出は大ニュースですね。

「ドラゴンナイト」がランク外に落ちてしまったもののエルフは次なるアダルトゲーム「フォクシー」で再び1位を狙っています。



↑お見事っ!! 1位に返り咲いたのは光栄の「三国法II」



↑2位は「ポピュラス」。人気の高さは相も変わらず

●BURAI、移植ついに終了

「里見八犬伝」を彷彿とさせる、ストーリー性の高いRPG「BURAI」。人気バンドSHOW-YAをサウンド・プロデューサーとして迎えたり何かと話題の多い作品ですが、PC8801、PC9801シリーズ以外の機種への移植がようやく完了しました。MSX2版とFM-TOWNS版です。

ARCADE GAMES TOP 5

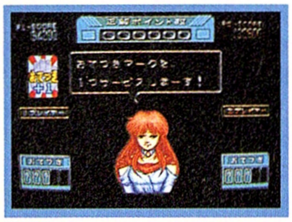
アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム	前回	タイトル	メーカー	解説
1	—	ハテナ?の大冒険	カプコン	クイズアドベンチャーシリーズ2作目難しい
2	—	エイリアンズ	コナミ	映画のシーンをそのまま再現! 2プレイ可
3	1	ファイナルファイト	カプコン	本格派格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ
4	4	テトリス	セガ	ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム
5	3	M.V.P.	セガ	技術力爆発リアルタイプグラフィックの野球

体感ゲーム(アップライトコックピット型)	前回	タイトル	メーカー	解説
1	—	WGP	タイトー	バイクレースゲーム。傾く筐体がなつかしい
2	1	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
3	2	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体
4	3	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム
5	—	フォートラックス	ナムコ	四輪バギーの体感通信レースゲーム

●ADVクイズ首位に

前回まで続いたファイナルファイトの独走も今回で終り、代わって首位となったのは、同じくカプコンの『はてな?の大冒険』これはファイナルファイト以前に首位をキープしていた同社のカプコンワールドの続編にあたるもので前作同様、ADVクイズの形をとっています。全ての問題が刷新されたので、前作の顧客にも反響が良かったのが初登場首位の要因でしょうか… 2位はコナミ社のエイリアンズ。同名の映画からライセンスを受けたアクション物。画面を所せましと動き回る巨大エイリアンは圧巻物です。



↑今回1位はカプコン「ハテナ?の大冒険」



↑マニアしか答えられない難問・珍問が続出。素人さんはお手上げか



↑やっぱ体感ゲームはレースものが強いってことですかね

●コクピット物の救世主表わるか…

この所新製品が出てもどうも一時の盛り上がりを見せないコクピット物。とりわけレース物はファイナルラップ以降、後継機種に恵まれずにいました。今回首位になったハングオンタイプのバイク体感物タイトーのWGP。はたしてコクピット物の救世主となり得るでしょうか。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

すっかりお慣じみソフトスクランブル。発売直前直後のソフトを編集部がちょい辛目でレビュー。なおかつ操作性からBGMまで☆と♡で細かくチェックしました。各社メーカーの皆様、まあ怒らない怒らない…っと

ゴールデンウィークだ

ただ今ゴールデンウィークの真っ最中！ 毎日有意義に過ごしていますか？ まあ学生諸君にとっては春・夏・冬の休みがあるからそうでもないかもしれないけど社会人にとっては長期の休みってそうそうないから有難い有難い…。 さほど有難くもない学生諸君も1日1日大事に過ごしましょうね。大人になると休みってホントに有難いんだから……。

過去4号での順位

	Vol.6	Vol.7	Vol.8	Vol.9
パワー	—	—	—	—
影狼	—	—	—	—
熱血	—	—	—	21
キャッ	—	—	—	—
DJ	—	—	—	—
プロテ	—	—	—	—
レッド	—	—	—	—
ボクシ	—	—	—	—

5月2日〜5月18日発売スケジュール

5/2	11	18	18	18			
GB	FC	FC	FC	GB			
レッドアリーマ	影狼伝説	熱血高校ドッジボール部サッカー編	キャッスルクエスト	ボクシング			
カプコン	ピクセル	テクノスジャパン	ハドソン	トンキンハウス			

FC パワーブレイザー

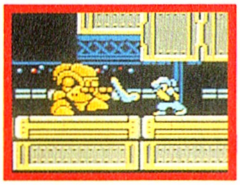
横スクロールタイプのアクションゲーム。ワクに区切られたエリアをクリアしボスを倒すのが目的。ブーメランを武器にし、多彩なテクニックを必要とする。



■タイトー■発売中
■¥5900(税抜き)■カセット

●近頃はめっきり数が減ってしまった正統派のアクションで、キャラの動き、反応もなかなかよい。ブーメランという独特の動きをする武器を軸としてデザインされている。システムもよく考えられているが、しかし多少不自由なプレイ感になってしまったことも事実。戦略性、難易度よりも、気持ちのいい操作感の方を重視してほしかった。もうひとがんばり、てなところ。 （石野ミチホ）

●見た瞬間、面白そうだと思った。ブーメランの動きもいいし、キャラクターもヘンなやつばっか。実際遊んでみたら、ギリギリジャンプの連続でイライラしてしまった。各エリアのボスキャラの攻撃も単調でつまらない。少々辛い評価だけど、それだけアクションゲームっていうのは、バランスを取るのは難しいんだな。決定的なのが、某ゲームにクリソツだってことか。 （さくやーま）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC 影狼伝説

新規参入メーカー、ピクセルの第一弾。2D画面を移動、敵と出会うとサイドビューのアクションになる画面構成。主人公は忍者3人の中から選ぶ。



■ピクセル
■5月11日発売
■¥6200(税抜き)■カセット

●うーん。マップが広いゲームってドラクエのようにプレイヤーを飽きさせない何かが絶対に必要だと思うんです。このゲームの場合、敵との戦闘シーンになるんだろうけど、まあ敵に応じて主人公を変えることができるのがいいんでしょうね。ただ攻撃パターンがどうも納得いきかねるのはどうしてでしょうか。戦闘が早く終わるのはイライラしないですむんですけど。 （高城）

●ゲームをスタートさせて少し歩き回ってみる。鳥居を見つけて立ち寄る。画面が切り換わることなくメッセージが表示されるのみ。ま、いいかと思い言われた通りに村をさがす。村に入る…と思ったら、ここもメッセージが表示されるだけ。あれ、と思いながら歩いていると敵に出会い横画面の戦闘シーンに。手裏剣は即残数零になり。なまくらな刀とともに私のキャラは死んだ。(忍者根本)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 熱血高校ドッジボール部 サッカー編

熱血高校のドッジボール部がサッカーをするという設定。個性に富んだ12のチームがある。試合展開をあらかじめ指定しておく作戦コマンドが新機軸。



■テクノスジャパン
■5月18日発売
■¥5900(税抜き)■カセット

●熱血シリーズ最新作は、またもや期待を裏切らないできばえだっち。特に、コンピュータアシストチームプレイが新しくて楽しゅい！ 6人のチームメイトからマイキャラをひとり選び、そいつだけを操作。あと奴らは、ゲーム開始前に設定する作戦通りに動いてくれるつーもの。各キャラ各チーム個性があって、必殺シュートも千差万別。実戦以上に感情移入できて燃えるぜ！ （くろす）

●多人数のスポーツゲーム、たとえばサッカーのようなスポーツをゲームにする場合、よく球の近くにいる人が点滅して操作していくパターンがある。これ、試合運びにどーしても無理が出てきて、それに感情移入もできないと、ボクなんかいつも不満に思ってた。そこを、チームの作戦でまとめてしまったのは非常にうまい。これもAIの一種だよ。色モノのようでマジメな一面も。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC キャッスルクエスト

将棋風ルールを持ったSLG系ボードゲーム。将棋的な動きをするコマに魔法が使えるファンタジーSLGのユニットのような性格づけがされている。



■ハドソン
■5月18日発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

●欠点はたったひとつだけ。地味ということ。しかし裏返せば、まじめで、親切で、ていねいで、最近のファミコンでは比類ないほど完成度が高いということだ。ゲームシステムは、テーブルトーク的な乱数によって進められる剣と魔法の軍人将棋、といったところ。グラフィックのかわいさ、楽しさでファミコンである必然も十分にある。飽きないし、個人的にはイチオシする。(石野ミチホ)

●なんて説明したらいいんだろう。ファンタジーSLGに将棋とトランプをミックスしたようなゲームとでもいうんだろうか。ともかくユニークなSLG系のゲームなのだ。SLGや将棋、チェスといったたぐいのゲームが好きな人には、オススメできる。誰でも簡単に遊べるはずだし、なかなか奥も深い。グラフィックは地味だけど、"花よりだんご"ということです。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD DJボーイ

ローラースケートで移動する、横スクロールのアクションゲーム。斜めの動きを取り入れて、よりスピード感を感じさせてくれる。アーケードからの移植。



■セガ
■5月19日発売
■¥6000(税抜き)

●こうして改めてメガドライブ版をプレイしてみて、「おっ、なかなかじゃん」ってのが素直な感想。いわゆる双截龍的なアクションゲームにローラースケートの要素を取り入れたんだけど、斜めの動きがスムーズなんで、うまく気分を出すのに成功している。思えばメガドライブにはこういったゲームはなかったなあ。でもなんでコンティニューがないの。そこがすっごく不満！ (成沢大輔)

●「光GENJI」バリにローラースケートをはいて、敵をバタバタと倒していく。前・後・斜めの動きがとってもスムーズで、思わず「ヒュー」なんて声を上げてしまいそう。ステージごとに出現する敵も、個性的でいい味出してます。メガ・ドライブのコントローラーの使いにくさをあまり感じなかった、久しぶりにスカッとするゲームです。メガファンにはオススメ。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB ブロディア

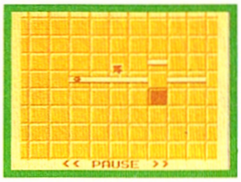
今や世界的に各マシンに移植されている、「ブロディア」のゲームボーイ版。転がる玉をゴールまでレールから落ちないように運ぶのが目的。



■トンキンハウス
■現在発売中
■¥3000(税込み)

●パソコンゲームではかなり有名なパズルゲームだ。基本はブロック移動によってレールを通すというものだが、これにボールがころがるというアクションが入るからおもしろくなる(大変にもなるのだが)。このアクションの部分が実にコンピュータパズルらしくていい。ブロック移動を把握するまでが大変だけれど、慣れればかなり楽しめるパズルゲームです。(RYOII)

●最近とみに増えた「ルート導きタイプ」のゲーム。玉の転がる方向に正しいパネルを置いていく、アレだ。プレイしたけどパネルの移動がちょいとモドカシイ感じ。ゲームのルールとして、ほかの制約のしかたがあったんじゃないだろうか。他の部分がよくできてるし、スイスイできたら面白そうなだけに残念至極。とはいえ慣れの問題かも知れない。慣れればいいのかも、これで。(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB レッドアリーマ魔界村外伝

「魔界村」シリーズで敵キャラクターとして登場するレッドアリーマを主人公にしたアクションゲーム。RPGタイプのマップモードもある。



■カプコン
■5月2日発売
■¥3300(税込み)

●おなじみ魔界村シリーズのゲームボーイ版。ここでは悪役レッドアリーマーが魔界を救うために活躍するという設定だ。基本はアクションゲームだが、RPGっぽいのりの画面もあってゲームに変化を持たせている。また、アクションシーンにもホバリングなどの要素が入ってなかなかおもしろい。ただ、欠点をいわせてもらえば、いきなりちょっと難しすぎると思うのだが。(RYOII)

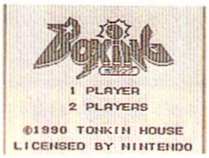
●敵キャラにしてはアクの強いレッドアリーマ君。とうとうメインになっちゃったかって感じ。それにしても戦闘シーンの難しさは、ゲームボーイのちっちゃなスクリーンではつらい。そのかわりかどうかは知らないが、操作性はバツグンの出来だ。「スーパーマリオランド」「ドラキュラ伝説」に次ぐゲームボーイアクションゲームの代表作になってくれるといいな。(さくやーま)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB ボクシング

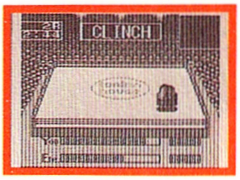
リング上での移動は2D画面。接近戦での打ち合いは3D画面で構成された本格ボクシングゲーム。体力・ダメージ・左右パンチ力を厳密にシミュレート。



■トンキンハウス
■5月18日発売
■¥3000(税込み)

●数あるボクシングゲームの中で随一のデキ映えではないか。大型筐体や高性能マシンに甘えたゲームたちは、このゲームの足元にも及ばないだろう。画面の切り換えと、各種パワーメーターの論理的な組み合わせに納得しまくり。したがってカラダを揺するほどのめり込めてしまう。トンキンハウスのゲームボーイ用ソフトはクオリティーが高い。難度が高くないのもまた良い。(ヒラ坊)

●ゲームをスタートさせる。1つ1つのシーンの見せ方が気持ちいい。左手でパンチをくり出しながら右手でパワーをためることに感動。そのままのめり込む。プレイし終って周りを見ると何だか静けさを感じる。まるでゲーム画面をのぞきこんでいる時だけ、観客のざわめきがあたりに響き渡っているかのようだった。それが何とも気持ち良い。本気で気持ちいい。(忍者根本)

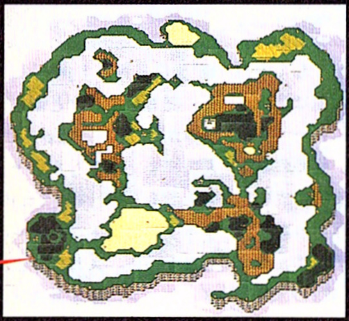


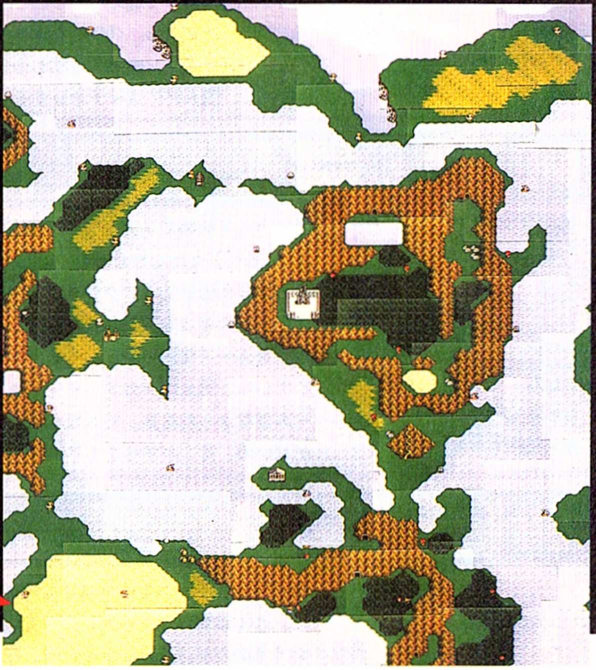
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●スクウェア●4月27日発売●￥8400(税抜き)●4Mバッテリーバックアップ付

続報!! ファイナルファンタジーIII

ネプトの神殿 → アーガス城





ダイジェスト版 ネプトの神殿までの道のり～

祭壇の洞窟



↑祭壇の洞窟からスタート。冒険好きの4人の運命は？

ウルの町



↑ウルの町で情報収集。生きかえりゃＨＰ・ＭＰ回復も…

カズスの町



↑カズスの町。早くも飛空艇が入手できる。スイスイ

西の砂漠



↑西の砂漠には重大な秘密が、何が起きるか……!?

サスーン城



↑サスーン城内の人々は何故か全員幽霊になっていた!!

回復の森



↑飛び降りた先はここ回復の森。復活の泉で回復だ

バハムートの山



↑上空をバハムートが旋回。どこへ連れて行かれるのか？

カナーンの町



↑カナーンの町からバハムートの住む山へ。そして…

カズスの町



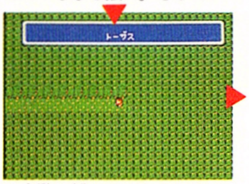
↑再びカズスの町へ。シドじいさんとの会話がカギ

封印の洞窟



↑封印の洞窟のモンスターはとてつもなく強い。心して…

トーザス



↑小人の森・トーザス。パーティも小人になって進め！

ミラルカへの抜け道



↑ミラルカへの抜け道へ突入。小人のままで、いざ戦へ！

バイキングのアジト



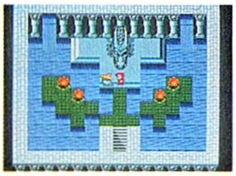
↑バイキングのアジトで、ボスと出会う。船を入手か？

ネプト竜のいる海

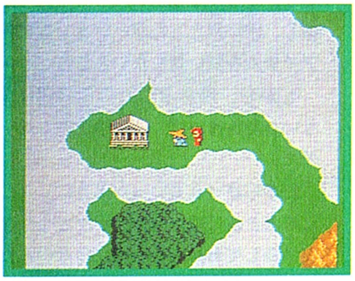


↑船を入手した先先、ネプト竜が行く手をはばんだ

ネプトの神殿



↑ネプト竜の神殿へは竜の目から入る。そして……



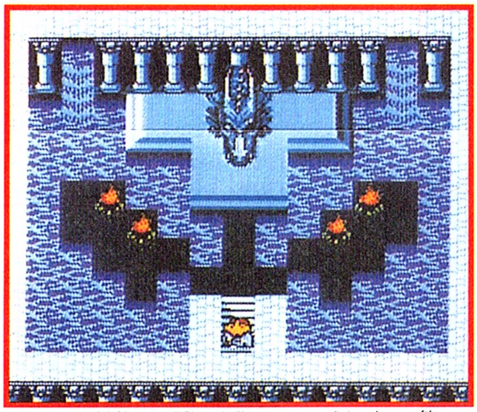
ネプトの神殿

ネプトの神殿には海龍ネプトが祭られている。しかし、片方の目にあるはずの宝石がなくなっている。そのため、ネプト龍は心を失い、体だけが狂ったように暴れ出してしまったのである。そこで、このネプトの神殿では宝石を見つけ出して、ネプトの像の片目にその宝石を戻してやることが目的となる。

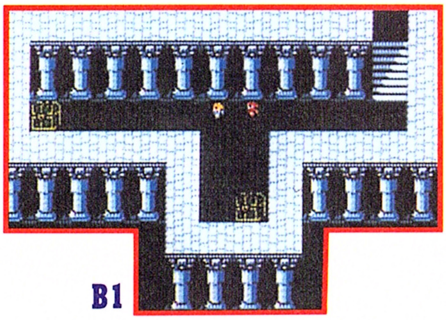
しかし、この神殿の内部には通常の姿では入ることができない。白魔法ミニマムを使って、小人の姿で入るんだ。このとき注意しなければならないことは、ミラルカへの抜け道でもそうだったけれど、小人の姿では魔法系以外のジョブでは戦うことができないということだ。だから、神殿内に入る前に黒あるいは白魔導師にジョブチェンジするようにしよう。

さて、ネプトの神殿内は地下3階からなっている。地下2階は2つの部屋にわかれており、かたほうには宝箱が2個ある。この2個を取りにいくために危険を侵すか、最短距離を狙うか考えがわかれるところだ。余裕があれば回り道して宝箱を開けてみたい。

入口

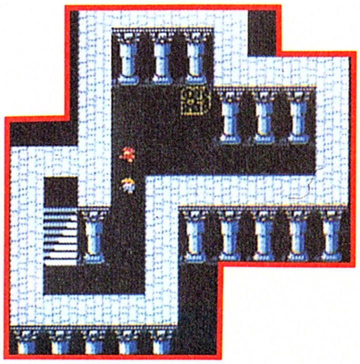


↑ネプトの神殿への入口。小人になって、竜の目から中へ。全員魔術師系へジョブチェンジをお忘れなく



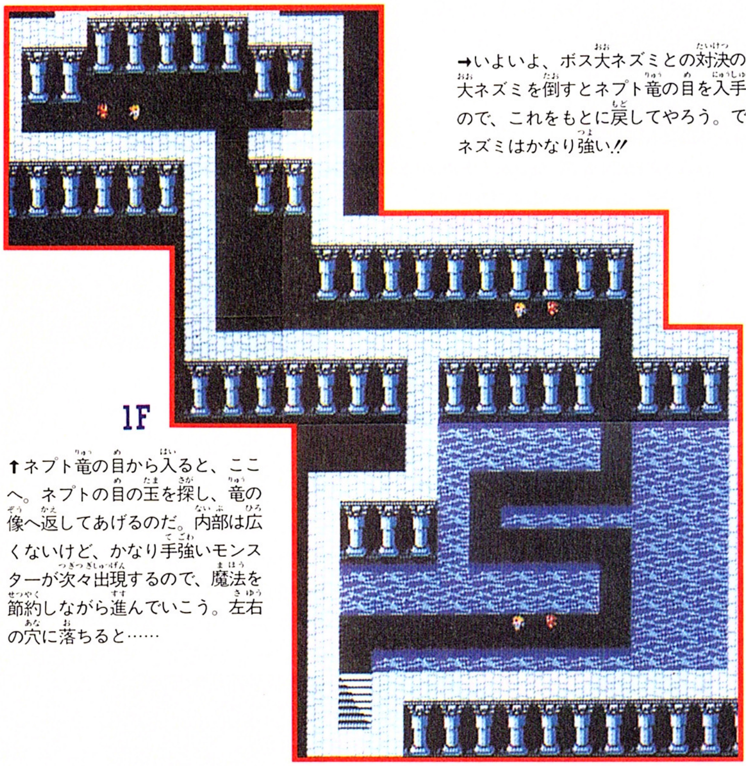
B1

↑左から入るとこちらへ出る。左右に分かれて、2つの部屋があるのだ。こちら側には宝箱があるので、ウレシイが、出現モンスターはかなり強い。無理して来なくても



B1

↑右から入るとこちら側へ。こちらには宝箱がないけれど、上の階へ進んで行こう

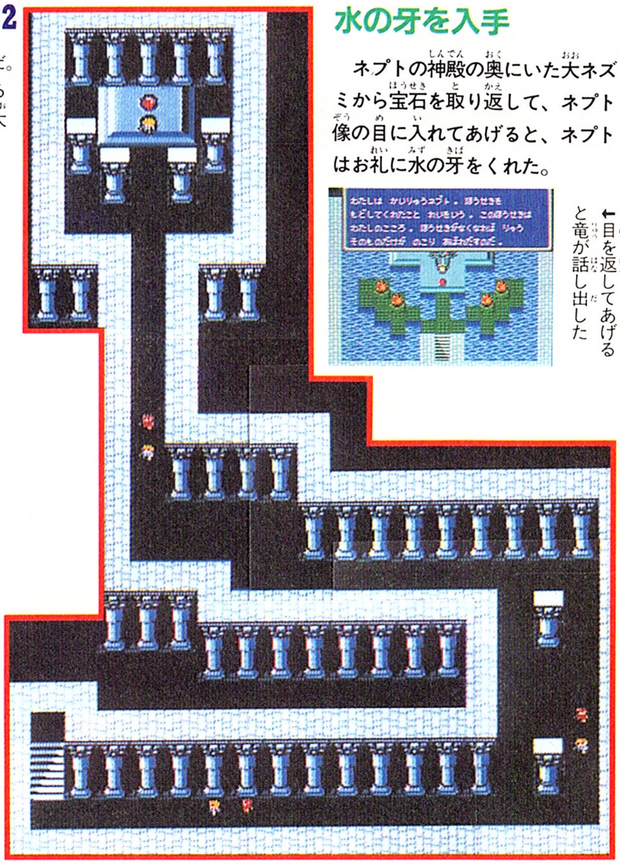


1F

↑ネプト竜の目から入ると、ここへ。ネプトの目の玉を探し、竜の像へ返してあげるのだ。内部は広くないけど、かなり手強いモンスターが次々出現するので、魔法を節約しながら進んでいこう。左右の穴に落ちると……

→いよいよ、ボス大ネズミとの対決の部屋だ。大ネズミを倒すとネプト竜の目を入手できるので、これをもとに戻してやろう。でも、大ネズミはかなり強い!!

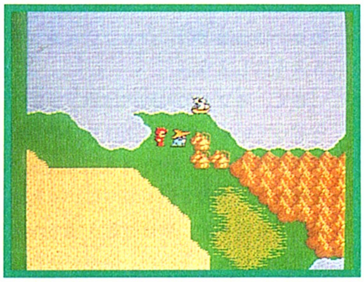
B2



水の牙を入手

ネプトの神殿の奥にいた大ネズミから宝石を取り返して、ネプト像の目に入れてあげると、ネプトはお礼に水の牙をくれた。

←目を返してあげると竜が話し出した



トックルの村

ネプトの神殿で、ネプト龍の像の目に宝石を戻してその怒りを静めることができると、バイキングのボスは約束通り無傷の船エンタープライズをくれる。これで、海上に進出することができるようになった。

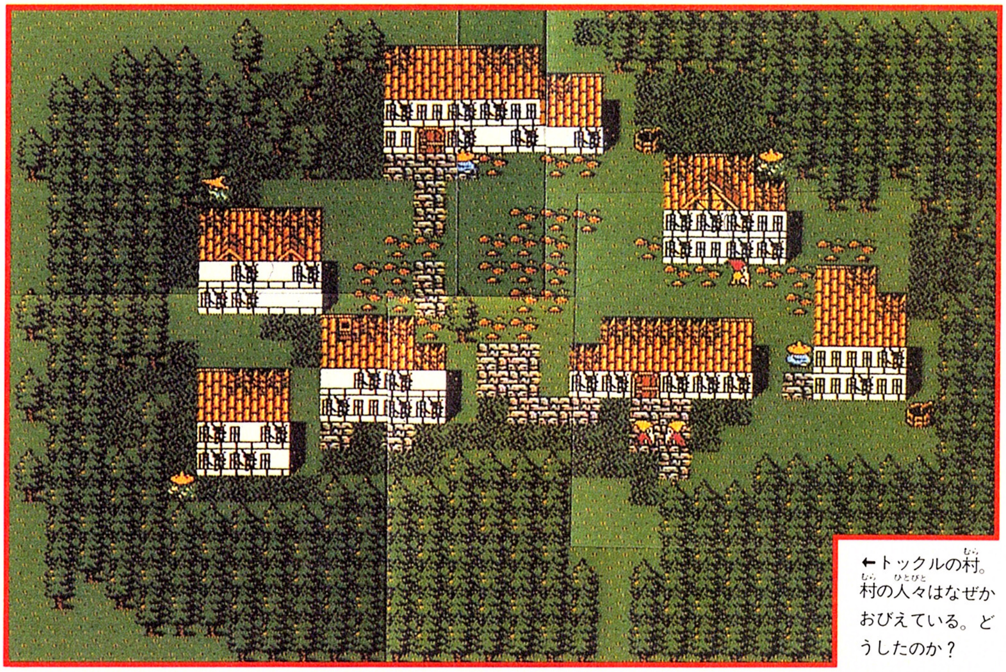
ただし、海にはこれまでになく手ごわいモンスターがうようよしているのである程度レベルアップして、装備を万端に整えてから航海へと臨みたい。

ネプトの神殿からエンタープライズに乗って南下してくると、海辺に村が見えてくる。ここがトックルの村だ。

海でモンスターたちと熾烈な戦いをして心身ともにボロボロという状態で、ここトックルへたどりつく者も多いと思う。さっそく宿屋に入って体力を回復し、使い果たしたポーションなどのアイテムを買い足したいところ。

しかし、残念なことにここにはそういったショップ、宿屋は存在しないのだ。

だからさっきもいったように、ここに来るときにはレベルアップと十分な装備をしておかなければならないんだ。



←トックルの村。村の人々はなぜかおびえている。どうしたのか？

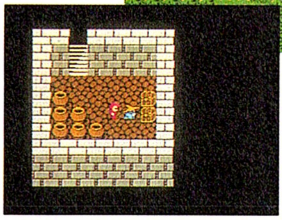
何かにおびえる人々

この村に入るとまず驚くのが、その荒廃ぶりである。そして人々は何かにおびえながら暮らしているようだ。

最初に出会うおっさんなんぞ、話しかけるだけでジャンプしながら逃げてしまう。もう1人のおっさんもしかり。いったいなにがこの村を襲ったのか、じっくり話を聞きたいものだ。



→一つ一つ家を訪ねて話を聞いてみよう。何か情報が手に入るはず



←宝箱発見。つぼの中も調べてみると思わぬ物が隠されていることも…

アーガス王にいったい何が起こったのか？

この村では村長から事の次第を聞くことができる。それによると、大地震以来西の砂漠から兵士がやってきて村の若者たちや食料を略奪していってしまうということらしい。どうやら、村の人々はパーティをその兵士たちと間違えたようだ。結局この村では、プラスになるようなものはまったく手に入らず、古代人の末裔といわれる人々のいる村のことが聞けるくらいだ。ただ、長老の家で何かが手に入るのだが。

さて、ここでデッシュと話（Bボタン）をしてみよう。彼によって、アーガス王は飛空艇の秘密を知っているらしいことがわかる。さらに、グルガン族に関する情報も手に入る。

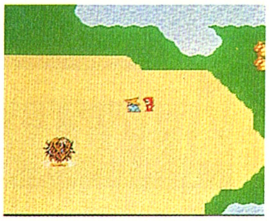
トックルを離れ西を歩くと、人々が話していたように砂漠に巨大な森がさまよっていた。



←古代人の村の存在を教えてくれた



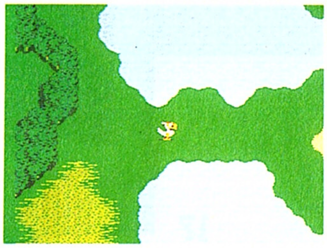
←グルガン族の谷もあるという



←砂漠の中に不思議な森を発見した

チョコボの森

敵に出会わずにフィールドを歩き回ることができる便利な乗り物チョコボは森の中にいる。この森を見つけたらチョコボに乗って散歩してみよう。川の中も入れるから。全体がどうなっているのかがわかるから。また瀕死の状態のときにも戦闘しなくてすむので、ぜひチョコボの森を見つけておこう。





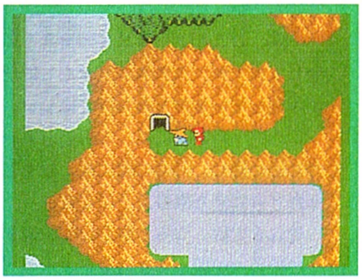
↑チョコボの森発見。チョコボにのってワールド・マップ上を一周してみると、世界がつかめるぞ

デブチョコボの利用法

ギザールのやさいでデブチョコボを呼び出せるんだ。デブチョコボはアイテムを預けることができるので、当面使わないアイテムは預かってもらうといい。そして必要なときに取り出そう。



←デブチョコボ発見。どんな荷物でもあずかってくれるのだ



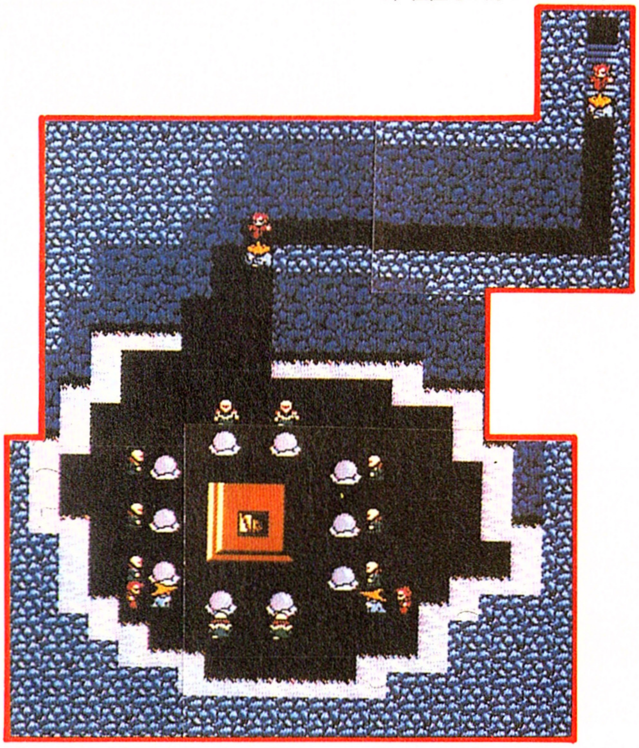
グルガン族の谷

デッシュの言葉にあったグルガン族を探しに船に乗る。グルガン族のいる谷は、トックルの村から北北西に進んだ洞窟の中にあった。その際、左手にアーガス城をそしてその北にオーエンの塔をながめることができると思うので、位置を確認しておこう。

谷の中の奥に入るとそこにグルガン族が。水晶玉の前に座り、サークル状になっている姿はやはり異様だ。話を聞くと、この世界に起こった異変やクリスタル、ドワーフの住む島などについて教えてくれる。

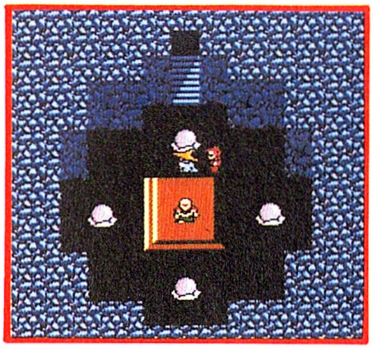
そして、中央にある階段から下へ降りてみると、そこに1人のグルガン人が! 彼と話をすると白魔法トードが手に入る。この魔法を使うことによって、パーティはカエルに変身可能となるのだ。この魔法は近々必要となるはずだ。

このグルガン族の谷の中には、ここでは紹介できないが、かくし部屋があってアイテムも手に入るのでくまなく探してみよう。意外なところに秘密の通路がかくされているから。



B1

中に入るとごらんのようにグルガン人10人が水晶玉を前に円陣をくんでいる。1人ひとり順番に話を聞いていくのだ。それぞれの人が、パーティにとって新しい情報を与えてくれるから。ひととおり聞き終わったら下へと進もう。



B2

ここには1人のグルガン人が。この長老格の人の話から、記憶喪失のデッシュのことがわかる。そして白魔法トードが手に入る。

4つのクリスタルの秘密

このグルガン人の話によるとパーティは風のクリスタルを受け継いでいるという。この他に炎、水、土のクリスタルがどこかにある。そのクリスタルを探すことによって、さらに強大な力を得ることができるというのだが、そのクリスタルはいずこに。地震によって地中深く沈んだというが……。



↑なぞの大地震は何を意味するのか? 単なる余調にすぎぬと言うが?

炎のクリスタルの行方

このグルガン人の話によると、炎のクリスタルはドワーフの住む島にあるということなのだが。その島はいったいどこに!?



→カゼのクリスタルに次いで、炎・水・土…



←トードの魔法入手。これでカエルに!

生きている森

フィールドのどこかに生きている森が存在している。この森には妖精が住んでおり、静かに暮らしていた。しかし、あの大地震以来この森にも危機が訪れようとしていた。

妖精たちの話に耳を傾けると、これから戦おうとしているモノに対する情報も入手できる。ここにいる妖精1人ひとりに語りかけ、現在起こっている世界の異変を知るのだ。



↑森には、たくさんの妖精たちがいた。チョウのように舞う彼ら(彼女ら?)に話かけてみると……



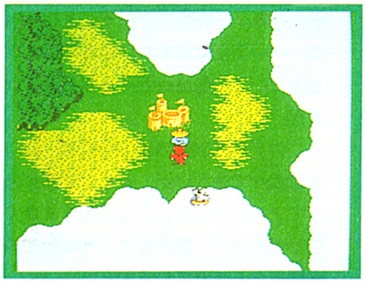
↑何と答えを返してくれた。自分達はこの森の妖精だと言う。全員に話かけてみよう



↑何とこの森は生きているという。生きている森で、いったり何が起きようとしているのか?



↑これが生きている森だ。確かに砂漠の中を生き物のように、右往左往しているのだが……



アーガス城

グルガン族の谷から北東へいったところにアーガス城がある。このお城はいま入っても、誰もいない無人の城である。これも、大地震によって生まれた魔物たちのしわざに違いない。

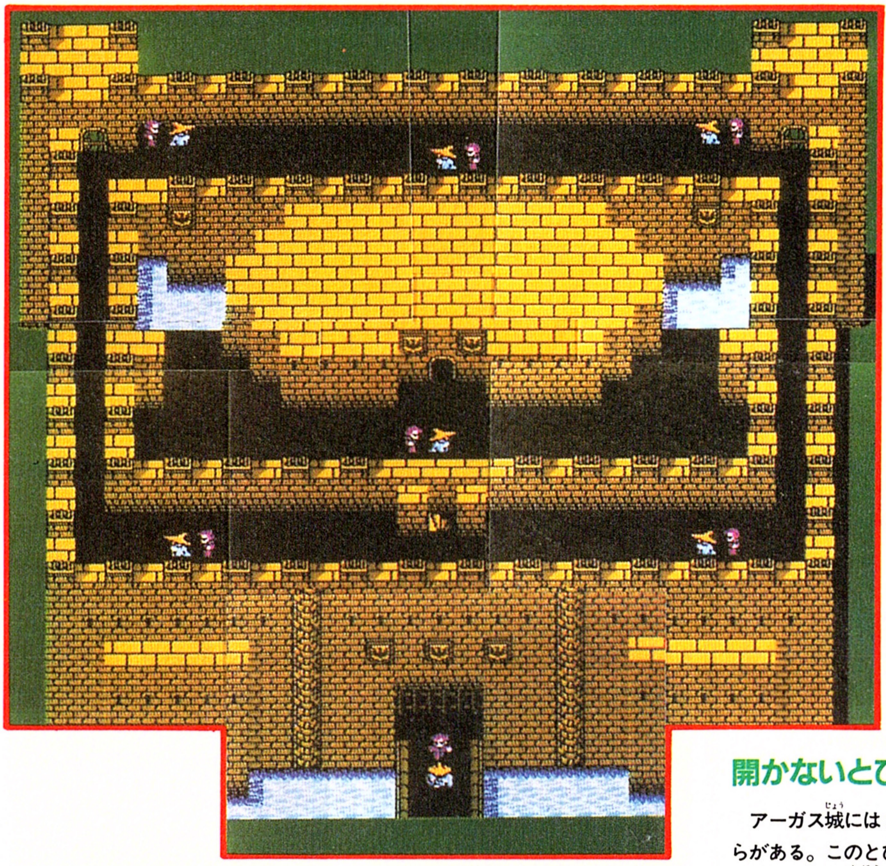
ここのアーガス王がいれば、飛空艇の秘密が聞き出せたのに、この状態では聞き出すことは不可能である。無人と化しているアーガス城ではあるが、歩いてみる価値はある。この城内には復活の泉が存在しているからだ。この泉で死者を蘇らせたり、あるいはHP、MPを回復したりするんだ。

オーエンの塔の中に入れば、熾烈な戦いが待っているのだから、ここでじっくりパーティの体制を整えておくようにしたい。

一応、ここにアーガス城の全景を紹介しておくが、この他にもかくし部屋が存在しているのでみつけてほしい。

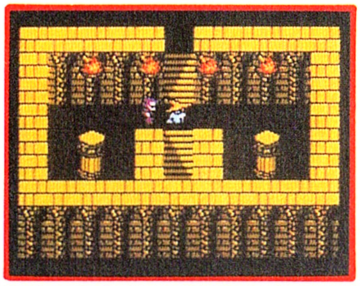
このアーガス城には、この後、アーガス王が戻り、円卓の間にみんなそろったときにまた来るようにしたい。

それまでは、つらく厳しいモンスターとの日々が続くことになる。



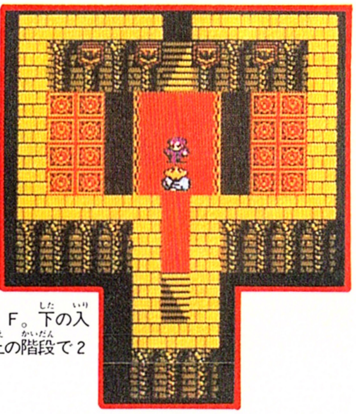
全景

←アーガス城全景。右上の扉から中へ入れるのだが、扉にはカギがかかっていて入れない



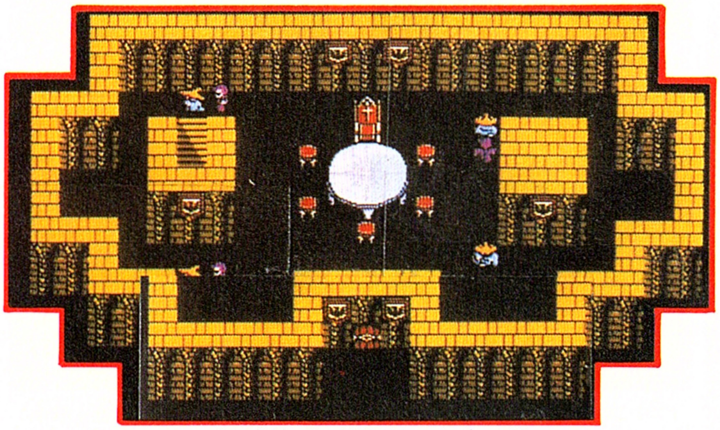
2F

→アーガス城の2F。さらに上へ登ぼって行くと、円卓の間があるのだ



1F

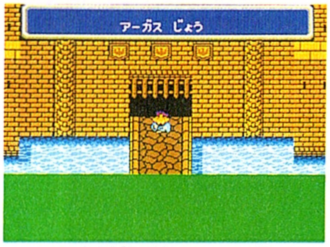
→アーガス城の1F。下の入口から入って、上の階段で2Fへ



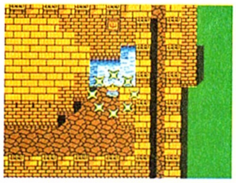
円卓の間 ↑アーガス城の円卓の間。円卓を囲んで会議でも行われるのだろうか……？

開かないとびらを開ける方法とは？

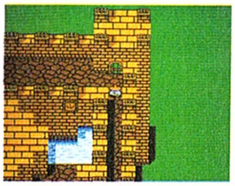
アーガス城には2つの開かずのとびらがある。このとびらを開ける方法は2つ。1つは魔法のカギをどこかで手に入れること。もう1つはジョブチェンジしてシーフに変身することだ。シーフは手先が起用なのでカギのかかったドアもなんなく開けてしまう。ただ、いま現在、シーフにはなれないけどネ。



↑アーガス城入口。門をくぐると多くの人が行き来している



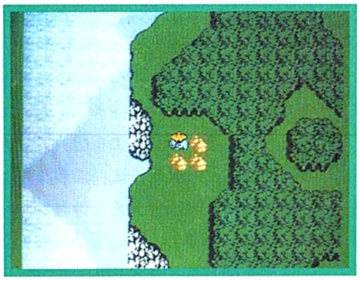
←この中にも生きかえり、HP・MP回復の泉が!!



→この扉はカギがないと入れない。あとはシーフになるか？



←シーフにジョブチェンジして、再び扉の前へ



古代人の村

フィールドの北のはずれに、古代人の末裔たちが住むといわれる村がある。

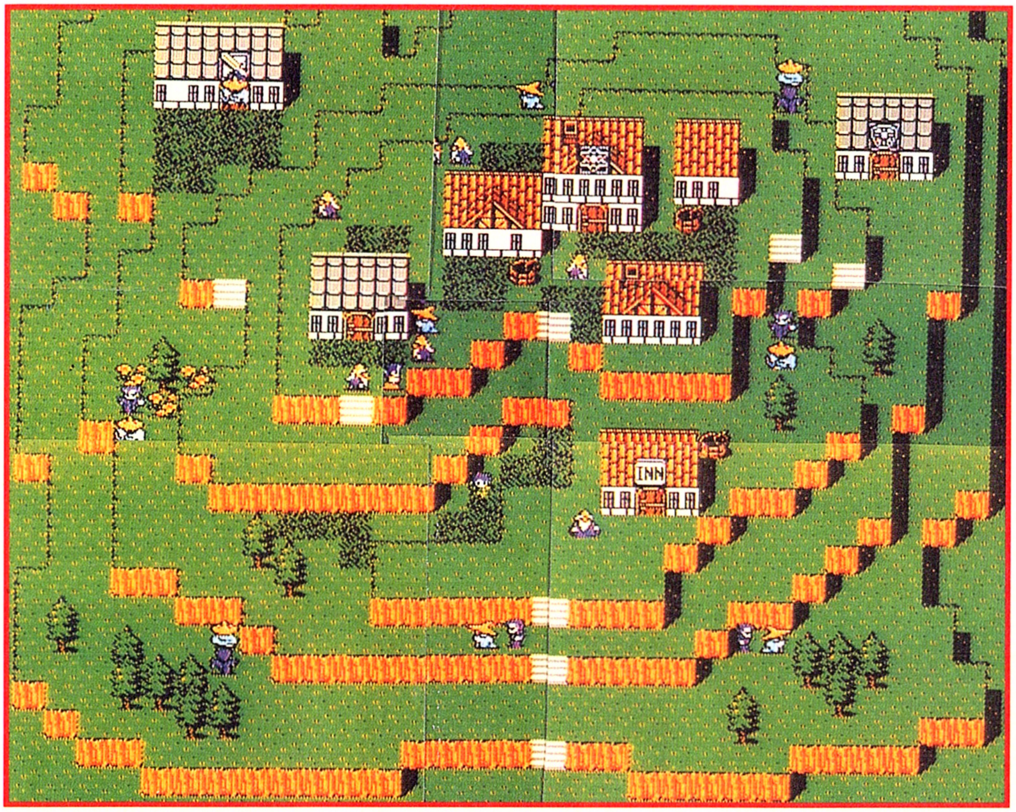
この村は全景を見てもらうとわかるとおり、段々畑に家が建っているといった感じで、いくつかの階段を上り下りしないと全域を回ることができないようになっている。めんどうだけど、歩き回るしかない。

ここに住む住民たちは、誰もが超文明を築き上げた古代人の末裔であると信じている。

そしてそのためか、この村ではさまざまな情報を聞くことができる。特に古代人たちが行った所業と、それの現在に対する影響についても。

これらの情報とこれまでの情報を考え合わせると、いくつかの謎が解け、かわりに新たな謎が生じてくる。

さて、この村では情報とともに充実しているのがショップである。魔法屋も武器屋、防具屋そして道具屋もかなりレベルの高いものがそろっているので、ここでもう一度旅立ちの前にパーティの武具およびアイテムをきちんと装備しておこう。



宿屋&道具屋

ＦＦⅢでは、町や村の宿屋の中にショップが併設されていることが多い。ここ古代人の村でも宿屋に道具屋が入っている。この道具屋の品揃えはなかなかたいしたもので、お金があれば買いたいものがけっこうある。

まさかのために買っておきたいのが〝やまびこそう〟だ。これは沈黙状態を解消してくれるアイテムだ。魔導師が沈黙すると魔法が使えなくなる。魔法を使えない魔導師ほどなさけないものはないからね。

ポーション	150	540	1202
ハイポーション	1200	4313	9610
きんのはり	300	1079	2403
おとめのキッス	100	360	801
やまびこそう	100	360	801
うちでのこづち	100	360	801
めぐすり	40	144	321
どくけし	80	288	641

いきかえり

左の家の中には「いきかえり」の泉がある。もちろんタダだ。



魔法屋　表中の数字は左から1個、4個、10個と買った時の値段です（単位：ギル）

○サイトロ	100	360	801
●ファイラ	1500	5391	12012
●ブリザラ	1500	5391	12012
●サンダラ	1500	5391	12012
○ケアルラ	1500	5391	12012
○テレポ	1500	5391	12012
○ブライナ	1500	5391	12012

武器屋

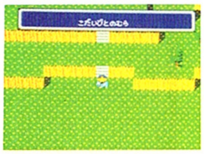
サーペントソード	1500	5391	12012
ワイトスレイヤー	1000	3594	8008
もえるつえ	3500	12579	28028
こおるつえ	3500	12579	28028
キラーボウ	2000	7188	16016
いかづちのや	30	108	241
ほのおのや	30	108	241
こおりのや	30	108	241

防具屋

ツノガイのよろい	1250	4493	10010
フレイムメイル	2400	8625	19219
はちまき	1200	4313	9610
けんぽうぎ	2000	7188	16016
まどうしのふく	2000	7188	16016

武器・防具は持てる人に

武器、防具はジョブによって持てるもの、持てないものがあるので、ちゃんと確認してから買うように。ここまでプレイした限りでは魔導師系と戦士で十分たどりつくことはできたが。



➡ここが古代人の村だ。ここで武器、防具の再点検をしよう

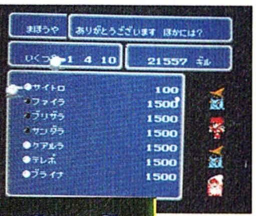


⬅新情報も豊富なのでいろいろ聞き回るのがいいぞ

サイトロは買っておきたい

白魔法サイトロは100ギルととても安い。この魔法でワールドマップを呼び出せるので、ぜひ買っておこう。

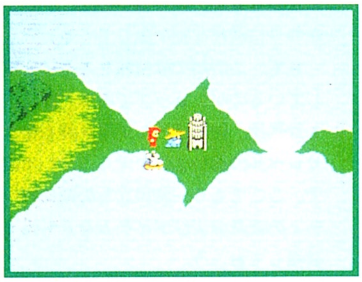
➡この村ではたくさんの魔法を売っている





⬅サイトロでワールドマップを出したところだ

オーエンの塔



アーガス城から陸づたいに北東、つまり右斜め上にいくと（もちろん船で進んでもいい）、そこにオーエンの塔がある。

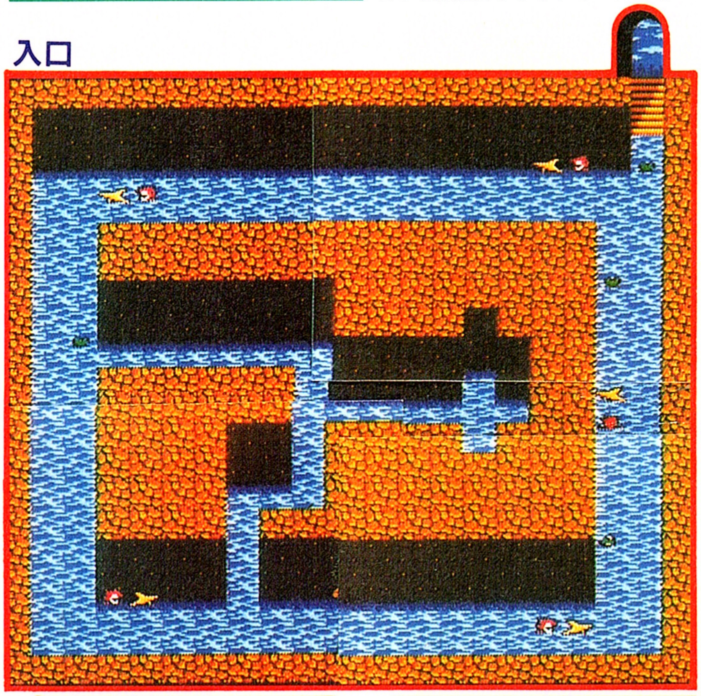
この塔は地上10階からなっており、下の写真を見てもわかるとおり、塔全体が機械仕掛けとなっているんだ。

各階フロアはそれほど広くない。また、写真を見てもわかるとおり各階のつながりがわからないフロアもあるが、これは当然秘密の通路によってつながっていることを意味している。

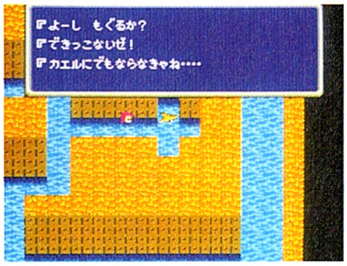
そして、このオーエンの塔には、この大陸全体をゆるがすほどの大きな秘密がかくされている。その秘密を解明すべく一歩一歩塔を登って行くことになる。

ただし、この塔の中にはピュグマン、プティメイジ、ファージャルグなどかなり手ごわいモンスターも多く潜んでおり、パーティが来るのを虎視眈眈と狙っている。それだけに、これまでとは違った戦闘方法を考えなければならないかもしれない。特に魔法の使い方には気を使おう。

入口

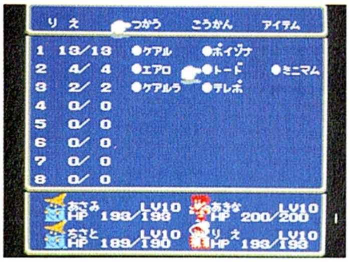


手ごわいモンスターたち



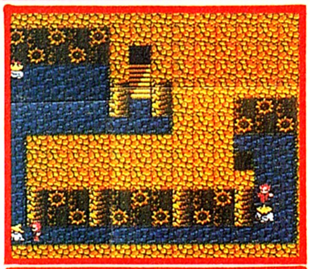
この塔に潜むモンスターは、ピュグマン、プティメイジ、ファージャルグ、オヒシュキ、ブラットバットが主なところ。どのモンスターもＨＰ100以上で特殊攻撃としてファイア、ブリザド、サンダー、スリプル、ポイズン、サイレスなど多くの魔法を操るモンスターがほとんどだ。

カエルになって塔の中へ

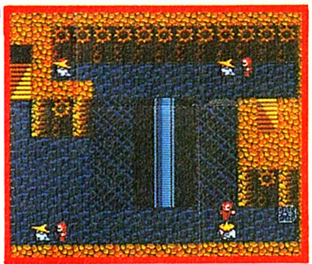


この塔の１階には水が満ちていて、そのままの姿では中へ入ることができない。そこでトードの魔法を使ってカエルに変身し、塔の中へ。トードの魔法は１回で全員に効くので１人ずつかけるようなことはしないように。中に入ったらまたトードの魔法使って元の姿にもどればいいんだ。

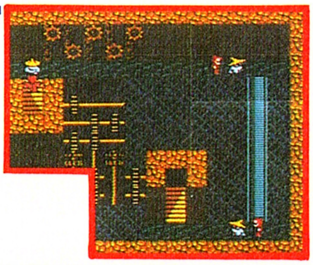
1F



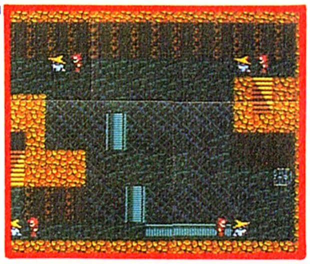
2F



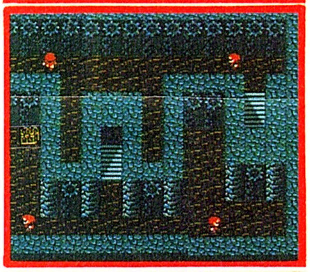
3F



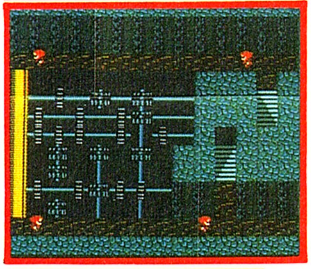
4F



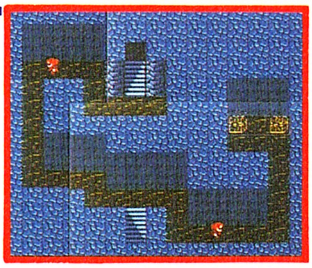
5F



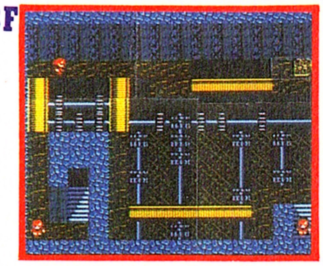
6F



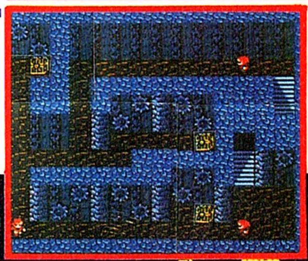
7F



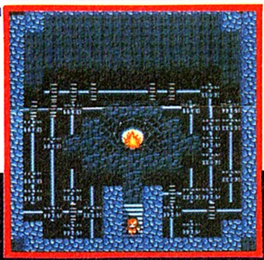
8F



9F



10F



そしてメデューサとの対決のときが！



→オーエンの塔へ入るとメデューサの声が響く

塔の最上階にいるのが、魔女メデューサだ。こいつを倒さないことには、事態は好転しない。かなり強いので、体調を万全にしてのぞみたい。また、万一塔の途中でパーティに危機が訪れたときは無理せずに、白魔法テレポを使って脱出するのもいい。テレポは古代人の村にあったね。

特別公開!! ここまでの全ボスキャラを一挙に紹介!

ジン

人々を幽霊の姿に変えたジンは、封印の洞窟の中にいた。こいつを倒し封印することによって、人々は元の姿に戻ることができるのである。





←封印の洞窟のボス、ジンを倒そうとサラとのぞむ。結果はいかに

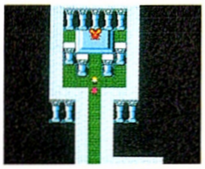


←ジンはなかなか手ごわい。パーティを治療しながら戦うんだ。

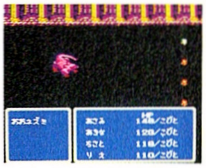
大ねずみ

ネプトの神殿の奥深く、ネプト像の片目にはめこむ宝石をかくし持っていたモンスターだ。こいつを倒すことによって船が手に入ることになる。





←ネプトの神殿で龍の目を持っているのは大ねずみだった



←魔法がなくなると万事休す。それを考えて神殿内を歩こう

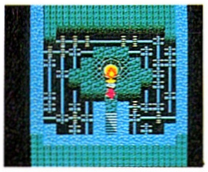
メデューサ

オーエンの塔の最上階にいるモンスターで、魔法を操りすこぶる強い。このモンスターを倒すことによって人々は救われることになるはずだが!?





←メデューサは魔法を駆使して弱点を変えることができるようだ。



←メデューサを倒すのはかなり大変。いろいろな攻撃法を試してみよう

ランドタートル

このボスキャラとはかなり始めのところで顔を合わすはずだ。こいつには大きな弱点がある。それさえわかれば倒すのは簡単である。



グツコー



盗賊グツコーは、その本領を発揮し、人々を困らせているんだ。だから、こいつを倒して人々に感謝されることをするといいのだが……。

サラマンダ

かなり強大なパワーを持つボスキャラである。こいつを倒すためには、戦法を考えないとダメだ。もっとも効果的な戦いかたで倒すんだ。



まだまだ続くFFⅢの旅

今回はオーエンの塔までの攻略およびマップを紹介したんだけれど、これで全体のだいたい5分の1くらいだ。

FFⅢの大きな目的のひとつはクリスタルを見つけることにある。クリスタルを発見するごとに変身可能なジョブも増えていく。今回紹介のところまでではまだクリスタルは1つだけで、したがってジョブの数もたまねぎ戦士も入れて6種類だけ。ジョブは20種類以上あるのだから、まだまだ道は長いということを実感させられるネ。

それは乗り物にしてもいえることで、最初の飛空艇はすでになく、現在カヌーと船エンタープライズを所有するのみ。この船もゆくゆくは空を飛ぶ飛空艇に改造されるし、8倍のスピードで飛ぶノーチラス、そして究極の巨大戦艦インビンシブルまではまだ遙かに遠い。

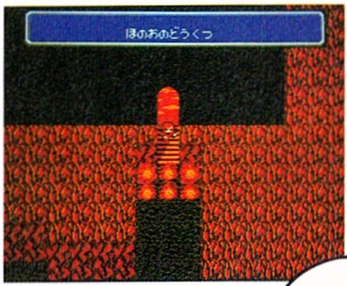
今後の展開としては、ドワーフの住む島、そして人々のいなかったアーガス城、さらに未知の世界へと進んでいくことになる。

その先々では、楽しくもつらく厳しいイベントが目白押しなのである。



→ドワーフの洞窟やこれから進んでいく場所には、思いもつかぬいろいろなイベントや危機が待ち受けている。ワクワクどきどきしながら進んでいこう

←海に浮ぶとある島には2つの洞窟がある。ここには何かがある。実はここはドワーフの洞窟と炎の洞窟なのである。ここに潜む秘密とはなにか？

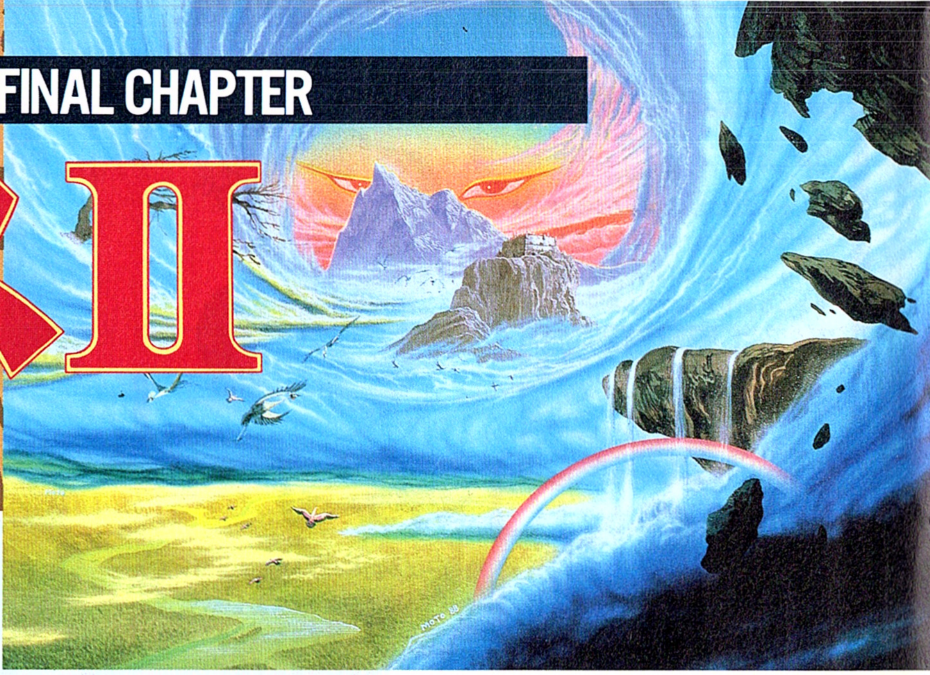


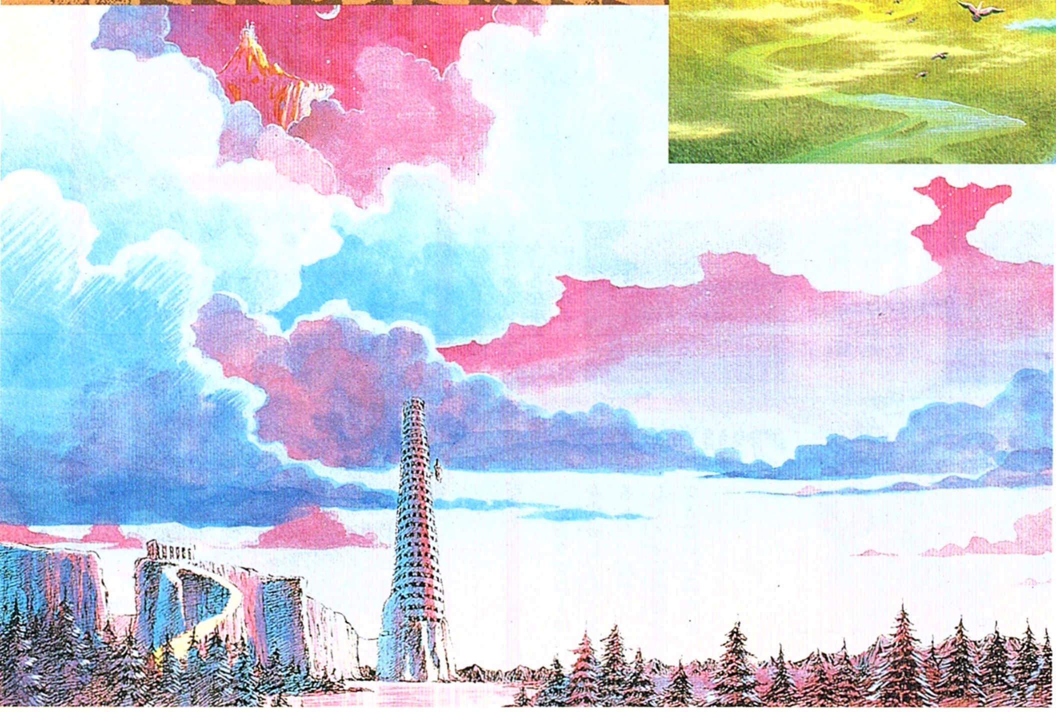
つづく!!

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

イースII

■ビクター音楽産業
■5月25日発売
■¥7500(税抜き)
■4Mバッテリーバックアップ付





ファミコン版「イース」発売から、約2年。アドル＝クリスティンの旅は再び始まった。ランスの町～廃墟～廃坑～氷の世界～溶岩の世界～そして、神殿へ……

イースII・見えざる敵がアドルの前に立ちはだかった

古代王国イースの謎を求めて旅だったアドル＝クリスティンの前に立ちはだかったものは、あまりにも巨大で謎に満ちた世界であった。

かつて、その地イースは、黒い真珠とともに生まれた「魔」の力によって、魔物が出現しその拠点としてダームの塔が建設された。

それに驚いた6人の神官たちはサルモンの神殿を上空遥かに昇天させ、本当の平和を6冊の本にして後世に託した。

800年の歳月がながれ、その話を神官の末裔から聞いたアドル＝クリスティンは、6冊の本を求めての冒険となった。

そしてアドルは苦難の末、魔導師ダルク＝ファクトとの熾烈な戦いをものにし、ついに6冊の本を手にし、この地に平和を甦らせたのであった。

こうしてイースIは、エンディングをむかえアドルの長い冒険の旅も終わりを告げた。

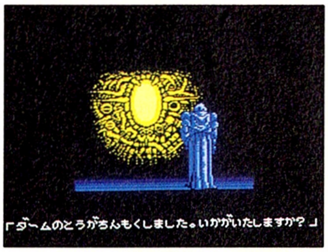
しかし、それも束の間、彼の体を白い不思議な光が包み込み、頭の中に声がこだましたのである。

「あなたにはまた戦わなければならない本当の敵がいるのです。敵は魔の権化。あなたの心と体、そして技が1つにならなければ敵を倒すことはできないでしょう」

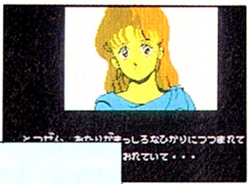
アドルはこの言葉に導かれるかのようにふたたび冒険に出発した。その先にはIにも増して苦難の旅が待ち受けているのである。

光に包まれたまま倒れたアドルを助けてくれたのがランスの町に住むリリアという少女だった。アドルは、リリアに連れられてランスの町に入った。そこで、情報を聞き、装備を整え魔の権化といわれたまだ見ぬ敵に向かってスタートを切った。

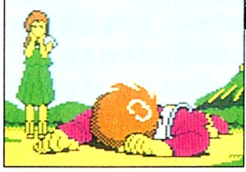
最初に訪れた廃墟で、さっそくモンスターの洗礼を受けることになった。しかし、持前の敏捷性と勇気で敵を倒し徐々にレベルを上げ、パワーアップしていった。やがて、アドルは廃坑、氷の世界へと足を運んで行った。



↑向うにいるのが悪の権化か



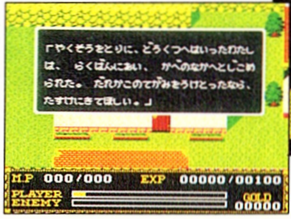
→ランスの村のリリア



←アドルはランスの村の近くで倒れていた

◇スタートの町・ランスから廃墟へ〜復習編〜

ランスの町



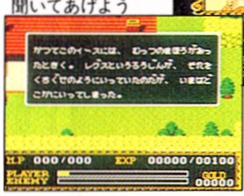
→村人が薬草を取りにいって落盤に合ったようだ



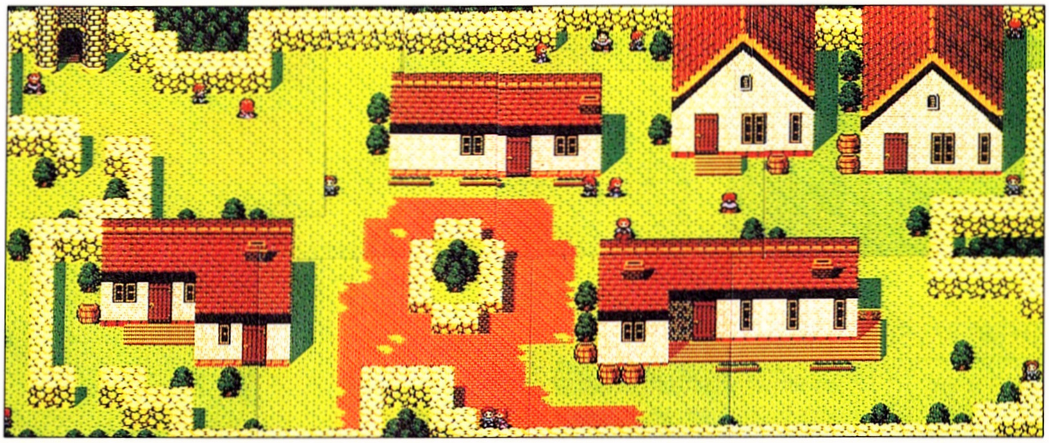
↑武器防具屋のギドの店。ここでバノアにもらったお金で武装しよう

→バノアの家は前半での重要な拠点となる。まず彼女の話を聞いてあげよう





←村人からの情報は冒険の指針となるのだ。



人々からの情報収集と装備を整えるのだ

この町では、とりあえず出会う人ごとに話を聞くことが先決だ。村人の話によると、ロダの実の存在、さらには廃墟になにかがある、そして村長がそこにいったこと、落盤でとじこめられて人間が助けを求めていることなどがわかってくる。

さらに、家の中に入ってみると、バノアの家でリリアの母親から意外な話を聞かされることになった。彼女の話によるとリリアは病気にかかっていて、それを直すことができるのが医者のフレアだという。そして、フレアに宛てた手紙を託され、支度金を受け取ることになる。このお金でとりあえずジラの武器屋にいって、武具をかって戦いに備えるのだ。

装備が整ったら、さっそく町の出口から廃墟へと進んでいこう。

そしてフレアを見つけて命の恩人リリアを助けるんだ。

廃墟

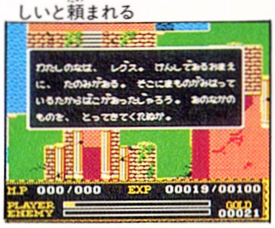
レベルアップとマジックポイントを

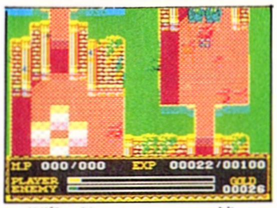
廃墟ではしなければならないことが大きくわけて2つある。1つがモンスターと戦ってレベルをアップさせること。もう1つはイベントをクリアして謎を解き明かしていくことだ。

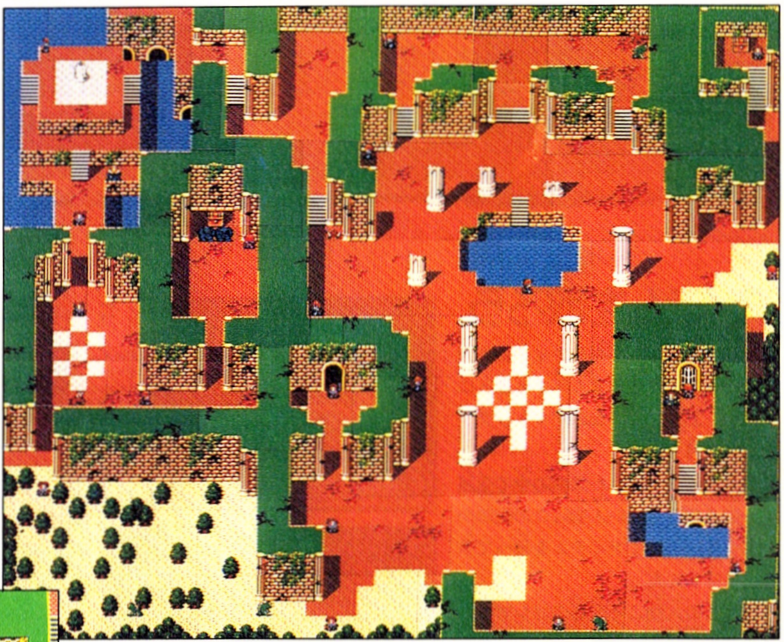
モンスターとの戦いは、いわゆる半キャラずらしによるヒット&ウェイ攻撃でHPをアップさせていく戦法をとる。戦いに勝った後、そこにじっとしていればHPは回復するから。

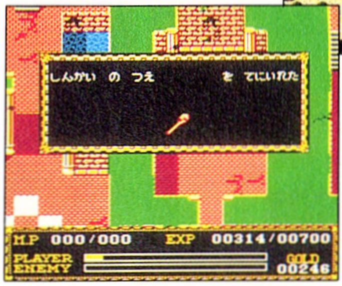
次にイベント。廃墟にはロダの実や石板があるので発見してほしい。また、廃墟でのイベントとして最大のものが、モンスターに守られた宝箱を開けてしんかいの杖を手に入れることだ。そのためにはまずレグスと話をしなければならない。そしてそのしんかいの杖を持って像に触れることによってマジックポイントを得ることができるのだ。

↓レグスとの会話。彼の隣のモンスターが守る宝箱を開けてほしいと頼まれる

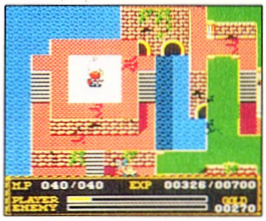


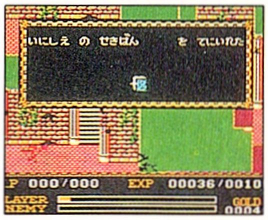

↑宝箱を守るモンスターを倒すにはアドルのレベルが3以上にならないとだめだ





→モンスターを倒して宝箱を開けると神界の杖が入っていた。これをレグスに渡してやるのだ


→神界の杖を持って女神像に触れると、MPを持つことができるようになる



→廃墟の東のはてに宝箱が一つある。この中にはいにしえの石が入っている

◇本格的なイベントに突入！最初のボスとの戦い!!

廃坑の中

迷路を攻略しよう

廃坑に入るためには、長老の許可が必要だ。そのため、廃墟から一度ランスの村に戻り長老の家にいって長老と話をしなければならない。

許可がおりて廃坑の中に入ると、そこは１画面の無数の廃坑の通路が迷路のようにはり巡らされ、その先にダンジョンがかくされていた。通路の先には宝箱がかくされ、さらには神官の像が祭られている。

とりあえず、迷子にならないように右のマップを見ながら、歩き回ってみよう。ただし、この中ではモンスターに受けたダメージは回復されないので注意が必要だ。

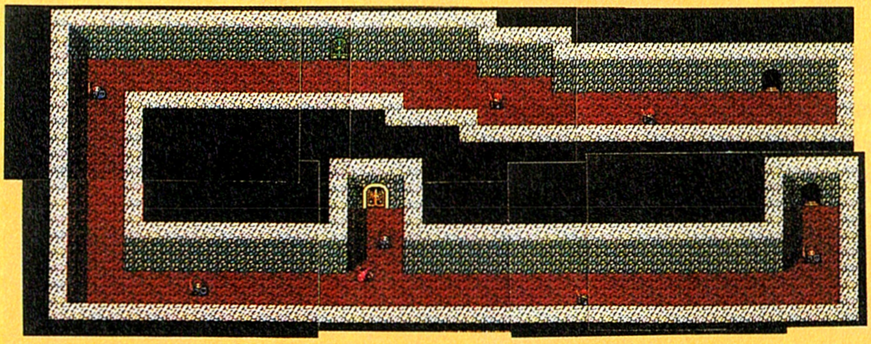


←廃坑の中で宝箱を発見。ただしモンスターはかなり強くなっているので注意しよう



←廃坑の中から医者のフレアを救出。バノアの手紙を渡してやるのだ

～聖域トール・神官ハダルの部屋～



アイテムを取ろう

宝箱の中には、必要なアイテムが入っている。１つ残らず入手するようにしたい。まず、必要なのがマトック（つるはし）だ。

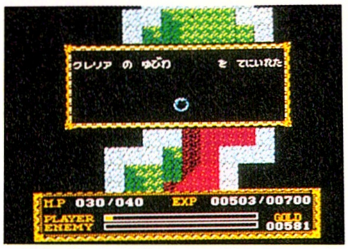
ランスの村で聞いた情報の中で落盤で身動きの取れない人物はこの廃坑の中にいる。そこでアイテムを使って救出してやるんだ。

実はこの人物こそ医者のフレアで、リリアの母親のバノアが探していた人物なのだ。

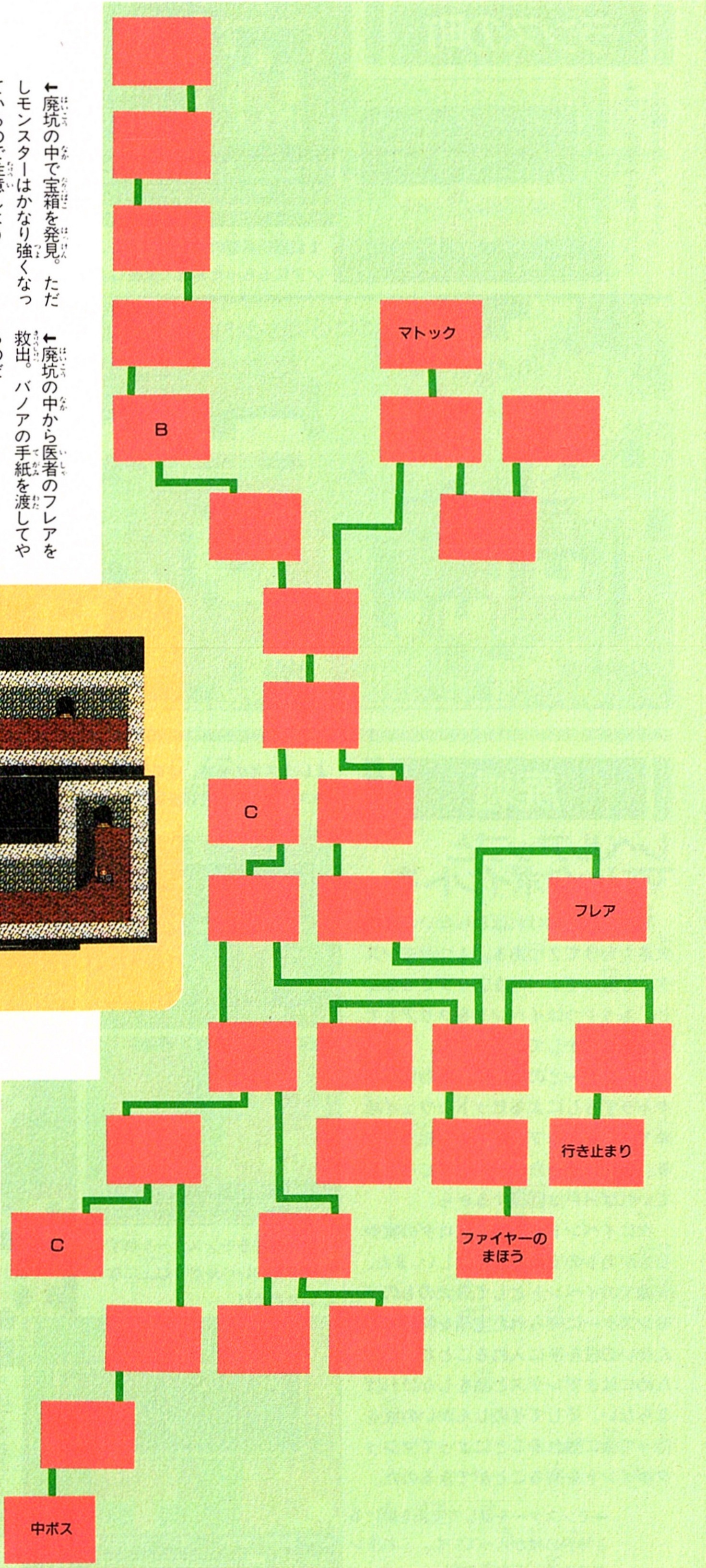
それから、どこかにファイアの魔法があるはずだ。これが手に入ると、ファイアを飛ばした遠隔攻撃が可能となるので体当たりしなくてすみ、攻撃に幅ができるのだ。

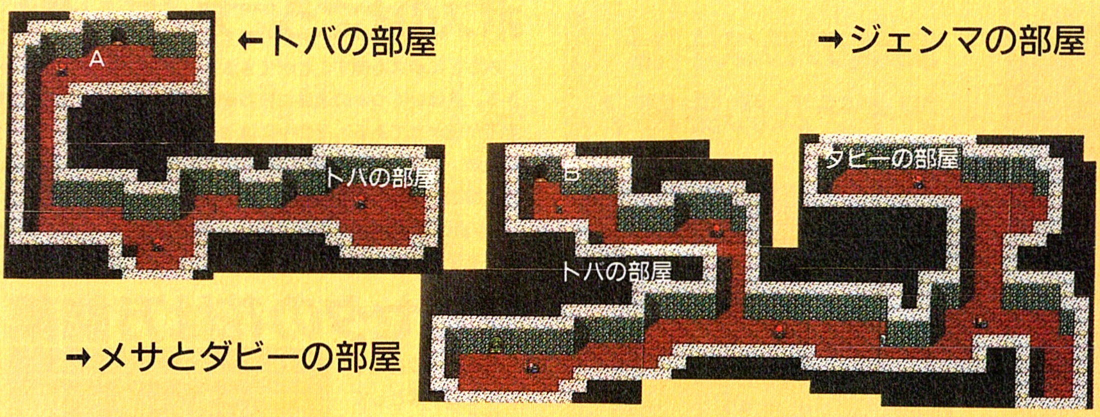


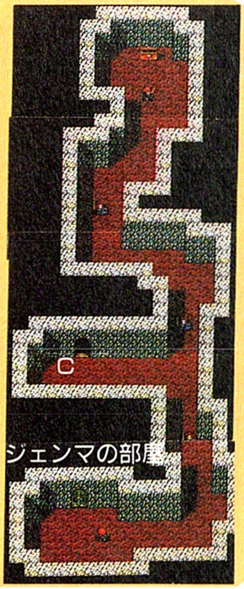
←ファイヤーの魔法を入手。これは武器として使うんだ



↑聖域の中にも宝箱はある。各フィールド内に散らばっている宝箱はもらさず開けて、アイテムを取るようにしたい







5人の神官を探し出せ!!

この廃坑の中には5人の神官の像が祭られている。この神官の像と出会うことによって、この地に起こったさまざまな事について聞くことができるので、かならず見つけ出して5人の話を聞くようにしたい。さらに、神官の像の部屋は、話を聞いた以後はHP復活の部屋としての役割も兼ねることになるので大いに利用したい。

ハダル



↑地下での魔物の出現に反応して、天空の地に眠っていた魔物もふたたび活動を始めた

トバ



↑神官は魔法を1つずつ持っていた。魔の拠点にたどりつくには6つの魔法が必要となる

メサ



↑魔物とは魔法が作り出したもの。魔の存在を抹消するには女神の力が必要となろう

ダビー



↑サルモンの神殿へは氷の外壁を登り、内壁である溶岩を渡ることによってたどりつく

ジェンマ



↑魔物とは戦い死んでゆくために生れた悲しき生き物。彼らと語ることができれば……

廃坑に住むボスとの戦い

ここに住むボスはふわふわと飛び回っていてときどき着地する。その着地したときが攻撃ポイントだ。それまではどんな攻撃をしても通用しないのでボスの攻撃から逃げてダメージを受けないようにしよう。

さて、着地したときの攻撃法なんだけれど、ここであのファイアの魔法が威力を発揮することになる。半キャラずらし体当たり戦法では危険が大きすぎるので、ファイアで倒すことになるのだが、できるだけボスに近づいて連続攻撃をかけるようにするのが攻撃のコツだ。

これを何度か繰り返せば、意外に簡単に倒すことができるはずだ。

この方法でやってもボスを倒せないという人がいたとしたら、それはきっとHP不足なのかもしれない。戦いをこわがって逃げてばかりでは、レベルアップははかれないし強力な攻撃だってできはしない。ちなみにアドルのHPは90くらいあれば十分のはずだ。

→ベラガンダーが止ったときを狙ってファイヤーの魔法をあびせかけるんだ。

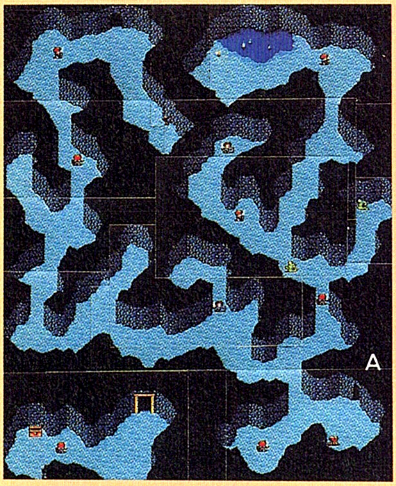


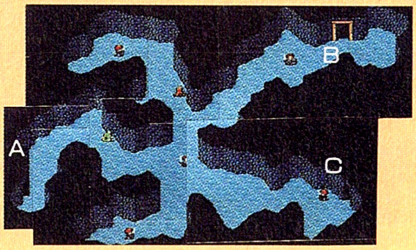


←廃坑に住むボス・ベラガンダーは部屋の中を飛び回る。止ったときがポイントだ。

→ベラガンダーは動いているときは無敵だ。止っているとき以外は逃げよう

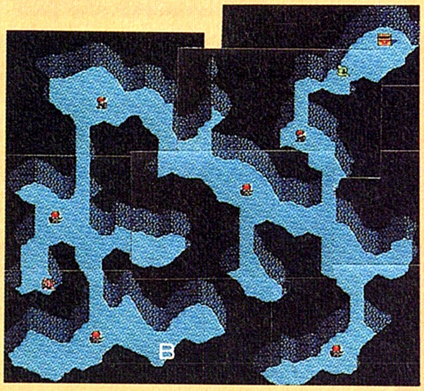


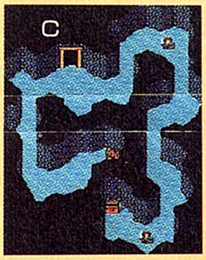




廃坑のラストはアイテムの宝庫！

4つに分かれた廃坑の最後の部分は、それぞれ通路で移動することができる。





宝箱の中には、これからのゲーム進行に欠かせないアイテムが……。

ボスのむこうにアイテムが！

みごとにボスを倒すことができると、さらに奥に進むことができる。奥はいくつかの通路に枝わかれしていて、そのさらに奥に宝箱が置かれてある。その中にはセルセタの花、鉄鉱石、ライトの魔法、そして邪悪の鈴が入っていて、それぞれ今後の冒険に重要な役割を果たしてくれる。

この廃坑をすべて歩き回ったら、ふたたびランスの町へ戻って装備を整え直すんだ。

セルセタの花は万能薬

セルセタの花はリリアを直す薬としての役目があるが、そのほかにもこれを使うとアドルのHP、MPが完全回復するという万能薬でもあるのだ。



←セルセタの花は薬草だ

廃坑内での戦いかた

ラスティーニ廃坑内での戦いは非常にシビアだ。もっともきついのが廃坑内でHPが回復しないこと。そのためダメージをうけたまま戦うと、HPが0になってしまう。そこで薬草は必需品だが、1個しか持てないので使ってしまったらそれまで。そこで利用したいのが神官の部部だ。神官の部屋で像に触れるとHP、MPが回復するから。

それからレベルが上がると、アップした最大までHP、MPが上がるのでそのあたりも考えて行動するようにしたい。

もしレベルを上げたいと考えるなら、聖域内のモンスターと戦って、危なくなったらすぐに神官の部屋に飛び込む。これを繰り返せばいいのだ。

ランスの町に6人目の神官が!?

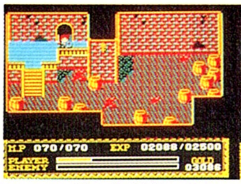
ランスの村に戻って、装備を整える他にもやらなければならないことがいろいろある。

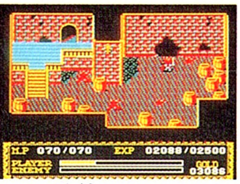
まず医者のフレアに薬を調合してもらってバノアのところへ持っていく。

これでリリアは救われかわりにリターンの魔法をもらう。さらに、ジラの家の地下室でアイテムを使うことによって、隠し通路が開き、6人目の神官に会うことができるんだ。

→ジラの家の地下室を調べてみよう







↑ジラの家の地下室であるアイテムを使用することによって穴があく。その向うは聖域となっている



←医者が作ってくれた薬をバノアにわたそう

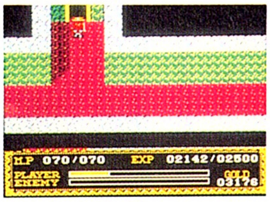


←聖域の向うに6人目の神官ファクトの像が

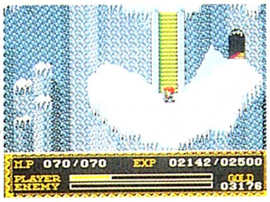
氷の世界へのとびらが開く

6人目の神官にしつこく話をすると「導きの書」をもらうことができる。

さて、次に進むのが廃坑のむこうにある氷の世界だ。そこは氷の迷路と化した世界であった。階段と滑り台とワープゾーンで構成されていた。



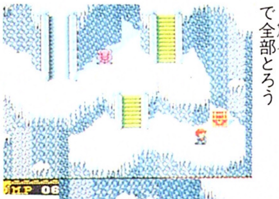
→廃坑を入ってすぐのこのとびらの向うが氷壁



→ついに氷の世界へたどりついた



→氷の世界には宝箱が点在している



←宝箱の中身はすべて必需品といえるので全部とろう



→このとびらの向うが溶岩の世界か？

悩んだ時こそ役に立つ

RPGお助け・なんでもQ&A

RPGファンに贈る質問&解答コーナー

デジタル・デビル物語

女神転生II

回答者
成沢大輔



■ナムコ■発売中■¥7800(税抜き)

「女神転生IIのすべて」を書くために、すっかり宗教してしまった。ほとんどナチュラルトリップ。ドラクエじゃ絶対に味わえませんぜ、この感覚。

Q どうもNEUTRALの悪魔に対するかけ引きがうまくいかない。なだめすかしてもマッカやアイテムばかり持っていかれちゃうし……。まあこれがゲームの上での話しだからまだいいけど、もしどこぞの性悪女だったら、なんて考えるとたまらねえよなあ。まあいいけど。だから、損せずにうまく仲魔をつくる方法を教えて。それともこういった事はヒラ坊に聞いたほうがいいのかい。やっぱり。

東京都・渋谷の肩もみオヤジ

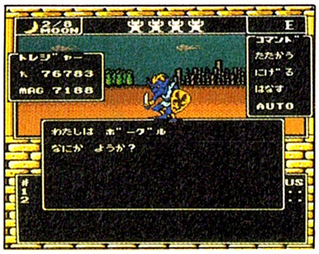
A はいはい、渋谷の肩もみオヤジさんからのご質問ですね。ヒラ坊には生きている人間の女性とのかけ引きを聞いたほうがよろしいですね。やっぱり。

さて、悪魔とのかけ引きだが(突然口調が変わる)、これは大別して右の3つに分類される。男性型はいわゆる普通のリアクション、女性型はリアクションが気まぐれなアーパー風、魔獣型は人間の言葉がしゃべれないので、リアクションを態度で示すタイプ。このうち、魔獣型は仲魔になりにくいことを知っておくべきだろう。ちょっと間違えたり、ひどい時は話しかけただけで逃げていくことがある。

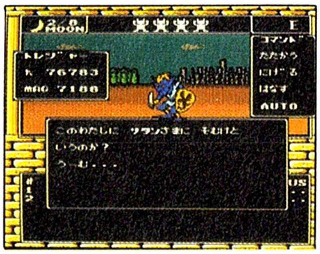
かけ引き上で注意したいのは、絶対に「安心させ」てから説得したり、物をあげること。まず「武器をおさ」め、「ほほえみかけ」、「近づく」。この時に「私の持っているマッカに～」とか、「あなた悪魔を殺しても平気なの」などのリアクションが返ってきたら、必ず「いいえ」にすること。これらのステップを踏まえた上で説得し、プレゼントをあげれば仲魔になってくれる。

なお、仲魔にするには運の数値と、内部ステータスである魅力値が関連している。魅力値は防具を装備すると上がるが、仲魔同族殺しやギャンブルやり過ぎで下がるのをお忘れなく。

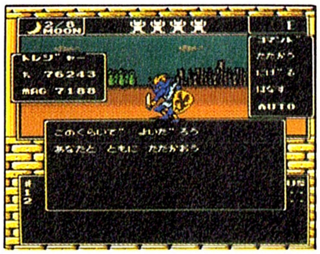
◆男性型



←「用か?」ってのが男性的

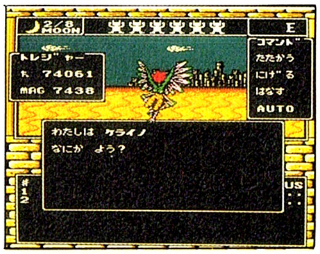


←真剣に考えているようである

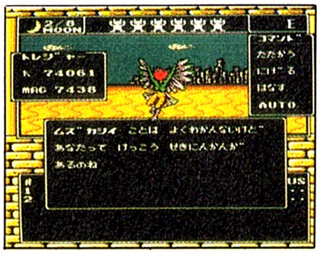


←なかなかスッキリとした答え

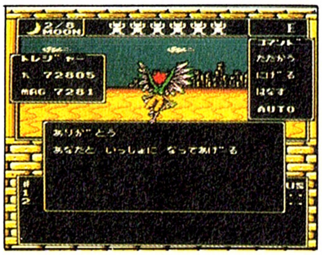
◆女性型



←「か」の字が入っていない

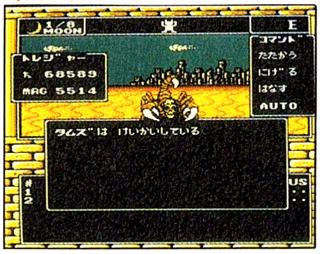


←ハア、そうですか

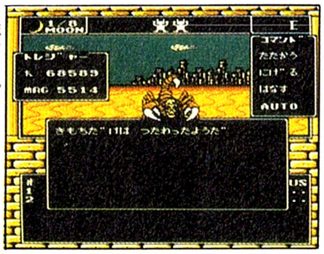


←ちょっとエッチっぽい

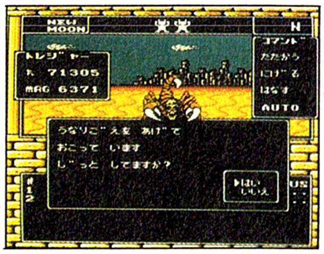
◆魔獣型



←態度で示している

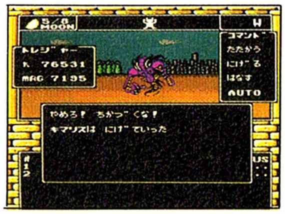


←コミュニケーションは難しい

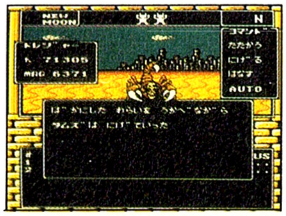


←「いいえ」にしなきゃダメ

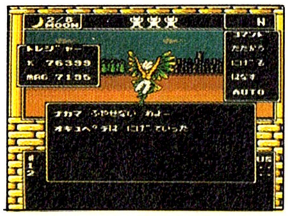
NEUTRAL悪魔のヘンなリアクション



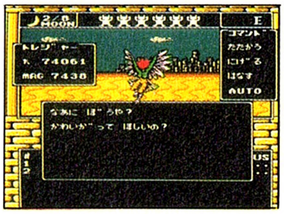
←被害妄想的なリアクション。逃げていくのみ



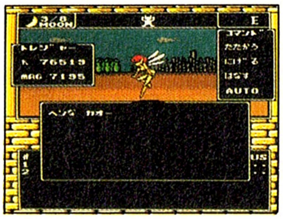
←魔獣型の悪魔を相手にするとこのパターンが多い



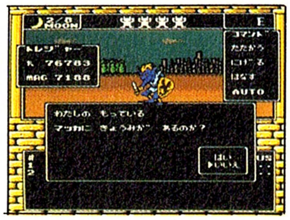
←もう最大数になっている場合。いきなり襲うことも



←普通に出るパターンだけど、何となくスキなのだ



←女性型にほほえむとこのリアクションになる



←当然「はい」と答えると逃げていってしまう

Q 世の中金がすべてよ。金がなきゃ何もできん。仲魔にするのも、呼び出すのも、防具を買うのも、治療するにもすべて金がかかる。手っとり早く稼ぎたい！

東京都・サイバネ研究所員

A 何を言ってるんですか、あなたは。サイバネアームをつけるのに8000マッカも取っておいて、その上もっと稼ぎたいとはズーズーしいにもほどがあります。

まあいいでしょう。ここにあげた10体の敵が比較的稼ぎやすい敵悪魔です ね。前半戦のオーク、バグベアなど、邪鬼系の悪魔はマッカ稼ぎにもっとも適しています。あと狂人も悪くはないですね。NEUTRALは妖鬼系がそこそこなんですけど、いかんせん強いのが多いし、出現数もさほど多くないのであまり効率良いとは思えません。

魔界では何と言ってもドリームキッスですね。8匹現れて7040マッカってのは実にオイシイ。アギラオンで焼き払ってさし上げましょう。

オーク

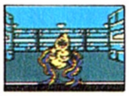
序盤戦のマッカ稼ぎキャラ

バグベア

コイツが実にオイシイのだ

ウェンディゴ

弱いくせにマッカ112ある

サカサクビ

マグネタイトを稼ぎやすい

クレイゴーレム

倒しても倒しても現れる

アムドゥシアス

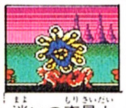
相当の強敵。経験値が高い

アリオク

バエル城の経験値稼ぎ悪魔

ヒドラ

数が多いだけに大きい

ドリームキッス

迷いの森最大。8匹で7040！

アゼザル

1体のマッカ量最大の3264

おいしい敵だ!!

Q わたしのつかっているけんがそろそろさびてきたのであたらしいのにとりかえたいとおもっているのだがどんなしゅるいのけんがあるのかおしえてほしい。

東京都・アサシン

A さすがは人間戦闘マシンのアサシン様。話し方が無表情ですね。ああ恐しい。

剣は下にリストアップした22本のほかに9本あります。強い敵悪魔ほど良い剣を持っていますよ。

名称	値段	攻撃度	正確度	攻撃回数	必殺度	女	男	コメント
ジャックナイフ	100	2	4	1	1	○		ステンレス製の小型飛び出しナイフ
せいどうのつるぎ	120	2	9	1	2		○	叩き付けて攻撃するための剣
さんせつこん	140	3	10	1～2	3		○	クンフーでおなじみの3本型ヌンチャク
モーニングスター	170	4	10	0～2	3		○	刺つき鉄球が頭についた棍棒
シミター	200	5	4	1	5	○	○	斬ることに優れている三日月型の刀
ろくしゃくぼう	250	6	7	0～2	3		○	180センチ位の鉄棒
サソリムチ	300	4	7	2	1	○	○	先端にかみそりの歯が仕込んであるムチ
グラディウス	360	5	6	1～2	2	○	○	ローマ兵が使用した幅広の剣
ブロードソード	430	8	7	1	3		○	大型で両刃の剣。段平
やこうけん	520	9	6	1	7	○		妖気を察すると怪しく光る魔剣
イクシオンソード	620	7	1	1～2	7	○	○	魚の素早さを持った生ける剣
クチナワのけん	750	7	1	0～8	11	○	○	蛇の一撃必殺力がある生ける剣
こてつブレード	900	14	4	1	5	○	○	日本で古くに造られた銘剣。虎徹
クリスタルソード	10.000	6	3	全	8	○		迷いの森のクリスタルで造られた剣
ドラゴンメイス	1.300	31	9	0～1	9		○	竜の頭をも一撃で砕くという頭つき棍棒
ヒートソード	1.500	27	4	1	5	○	○	SF活劇でおなじみのビームソード
ハンマーハンマー	1.800	51	10	0～1	3		○	あらゆるものを叩きつぶす巨大ハンマー
ひっさつオニゴロシ	2.200	47	8	1	13		○	勇者モモタロウ愛用の剣
ようとうニヒル	2.000	34	4	0～8	8	○	○	強力だが呪われる。1歩ごとにHP-1
ヘカトンアックス	3.200	56	12	2～3	5		○	巨人族用の大型戦斧。重い
ふうじんけん	3.800	22	10	0～2	10	○	○	風神の力がこめられている剣。強くない
デーモンスレイヤー	4.800	43	8	1～2	5		○	幾多の悪魔の血を吸ってきた妖剣

Q おう、バクチに勝つ方法を教えてくれよう。オレはよう、メタルカードを持ってんだけどよう、いつもスッちまって負けてばっかなんだよう。だからよう、あのクソ生意気なネーチャンとインド人を破産させてえんだよ。おう。教えねえとハンマーで脳天かち割るぞ！

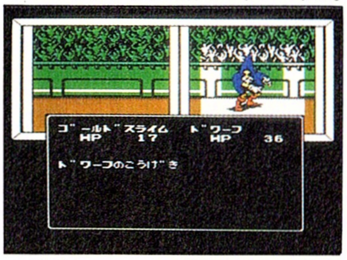
東京都・パンクス

A ハイ、ハイ。何でもお教えします。しかし皆さんはパンクスさんのようにならないで下さいね。ドラッグで脳細胞が破壊されてしまいますよ。ああなったら人生おしまいですからね。

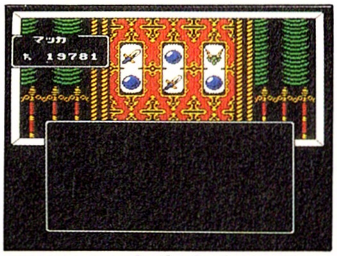
では、まずスロットマシンから。これはズバリ666の出し方をお教えしましょう。6のあとに出てくる2つ目の青い玉がありますね。これが画面から消える直前にボタンを押すのです。3つのスロットとも近いタイミングで大丈夫。すると6で止まり、ジャックポット！ 有明なら5000マッカ＋みあれの鈴がもらえます。ただし、スロットによって微妙にタイミングがずれていますので、これは何度も挑戦して、ご自分で確かめてもらうしかないです。

ビッグ＆スモールはほとんど運まかせですが、だいたいの傾向はあります。まずビッグよりスモールのほうが目として強いようです。スモールは6回まではツラ（同じ結果が連続すること）が出ますが、ビッグは3～4回ぐらいしかツラになりません。などです。あとは本当に運次第です。なお、ダブルアップに成功していくと、3回目からは賞品ももらえます。

コードブレイカーは確実に的をしぼっていくことが大切です。1回目、2回目と数字をすべて変え、どのあたりがからんでいるのかをチェックして4～5回で当てるようにしましょう。パンクスさんにはツラいでしょうが、紙にメモしながらだと解りやすいですね。



↑闘技場。たいていの場合はこちらの仲魔が勝つようになっている

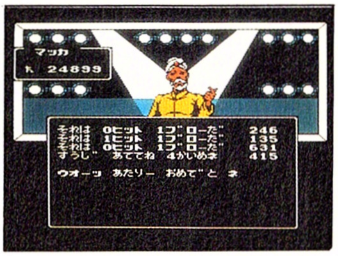
よくリール部を見て…


オール6！負け分取り返し！


大大大小小ときてる


ダブルアップで大儲けだ


これでアタリはついた


推理力でヒット！


Q 早解きに命をかけている者ですが、どうもドラクエのようにスムーズにいきませんのでぜひクリアする手順を教えて下さい。ところで女神転生に関するすべてのページをコピーさせて下さい…。

東京都・ドラクエIII200時間

A なんですか、この人は。まあいいでしょう。右のチャート通りにプレイしていけば東京編は必ずクリアできます。とは言っても、これだけじゃ不明の点もあるでしょうから、少しサポートしましょう。

羽田→ネビロスを倒す前にチェックマンに会っても割り符の行方は教えてくれない。

渋谷→バラムを倒すには知力８以上が必要。ナーガを助けるにはあるアイテムがないとダメ。

後楽園→５連勝目の敵はスキュラ。ＨＰ280以上の仲魔で戦おう。

池袋→LOSARMになったらＨＰが１歩ごとに１ずつ減る。

東京大仏→ただの罠。行く必要なし。

新宿→後楽園の先にある結界から入る。パズスを倒せば地上入口が使える。

西新井大師→下のマップを見よ。

ザラタン→宝玉を多く持って入ろう。王城に入ると魔界編のスタート。

ところで、このゲームで早解きしたって面白くはないよ。もっと雰囲気に浸って楽しんだほうが絶対にいいはず。

これが東京最短クリアのためのやることチャート

1. **デビルバスター** ミノタウロスを倒し、しず玉入手。パズスと邂逅 ゲーム内ゲーム
2. **京浜第3シェルター** ネビロスを倒し、羽田のチェックマンに会う
3. **羽　田** チェックマンに炎の割り符の行方を聞く
4. **京浜第3シェルター** Ｂ４Ｆのヒロコに会い、炎の割り符をもらう 炎の割り符入手
5. **品　川** ホテルプリンセスでオルトロスを仲魔にする
6. **品川～有明間地下道** ジャバウォークを倒し、ソロモンの指輪を入手
7. **芝** 魔女と会い、その言葉を信じ、親友と訣別する
8. **六本木** 地下街のBARで7本のピラーの情報を聞く
9. **渋　谷** バラムを倒す。オヤジの肩をもむ 月のピラー入手 水の割り符入手
10. **銀　座** バジリスクを倒す。鈴木社長に会う
11. **渋　谷** 魔界へ行ってナーガを仲魔にする
12. **銀座～後楽園地下道** ドクターバクタのペトラノンでアトラスを助ける
13. **後楽園** 闘技場で５連勝する。悪魔使いのヴェータラ倒す 太陽のピラー入手 土の割り符入手
14. **池　袋** アポリオンを倒す。顔のレリーフで右腕を失う 逆さ十字入手
15. **銀　座** サイバネ研究所でタイバー右腕をつけてもらう
16. **上　野** サバトに参加し、レオナルドを倒す 木星のピラー入手
17. **池　袋** レリーフを手に入れる。５Ｆの看護婦娘に会う 水星のピラー入手 風の割り符入手
18. **東京大仏～アドンの塔** アドンの塔３Ｆに昇り、イザナミに助けてもらう
19. **マンモンの門** マンモンに会い、パズスを倒すことを約束する バエルの爪入手
20. **新　宿** 結界を破り、６Ｆにいるパズスを倒す 火星のピラー入手
21. **中　野** メシア教教会でＩＤコードを聞く
22. **渋谷・インテリジェントビル** ３Ｆにあるコンピュータルームへ行く
23. **デビルバスター2** 父親の望みを聞き、悪魔を見つけ出す デビルアナライズ使用可
24. **マンモンの門** マンモンを倒す
25. **西新井大師** 幻魔界にいるヴリトラを倒す 金星のピラー入手
26. **ザラタン** 土星のピラーを入手し、主に会う 土星のピラー入手
27. **バエル城** ４Ｆにいるバエルを倒す 嘆きの玉入手
28. **爆心地** 知恵の柱を立て、その周りを回る 王城復活



↑ヒロコから炎の割り符をもらう



↑知力が８ないとビビってしまう



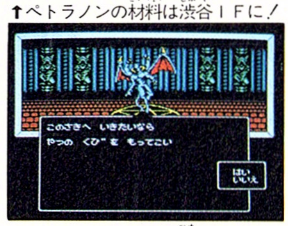
↑ペトラノンの材料は渋谷ＩＦに！



↑ＨＰ336！バエル城近辺の仲魔を



↑無事、水星のピラーを入手した



↑「はい」でバエルの爪がもらえる



↑パズルはレベル33～35で戦おう

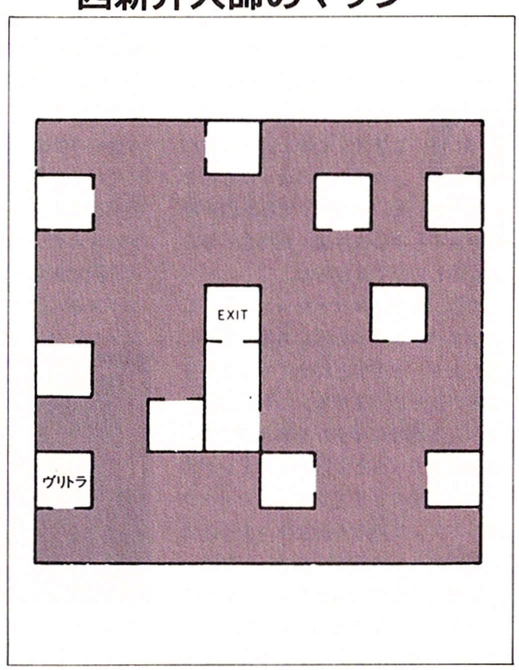


↑マッカを多少に関わらず半分とる



↑レベル45位が目安かな

西新井大師のマップ



対立する2宗教と悪魔

Q 私は中野でメシア教の布教活動を行っている者だが、どうもメシア教とディーヴァ教の設立沿革がわからん。ひとつ筋の通ったところを教えてくれんかね。

東京都・メシア教会活動員

A あら、またゲーム内からの質問者ですね。いいでしょう、お答えしますよ。

まずディーヴァ教から。

東京の中心地に新型爆弾が落とされた時、時空に歪みが生じ、そこから悪魔が出てきました。この時の先陣をきったのはマンモンとレオナルドで、この2体はバエルの手先として、その戦略である「人間と悪魔の共存による、悪魔中心の地上社会成立」の命を持って上野と豊島区方面に分かれて布教活動を始めたのです。悪魔のすることですから純粋な宗教行為というには程遠く、恐怖政治みたいなものでしたが、次第に安定勢力化したのです。

ここに現れたのがパズスで、神の使いと名乗ったヤツはまたたく間にメシア教教祖としての地位を固めていったのです。いつか救世主が現れて、人類を悪魔より救う、ということですね。

黙っていなかったのがバエルです。バエルはパズスに戦いを挑み、パズスをコンピュータゲームの中に閉じこめてしまいます。それでもメシア教は残り、あなたのような人がいるワケです。

◆メシア教



↑パズスに悪魔の部下はいない。人間に直接布教していたのだ

◆ディーヴァ教



←西部方面支部長・マンモン



←東部方面支部長・レオナルド



↑なるほど、この巨体で悪魔たちを従えているのか。なんとなく納得

Q 最近、うちにくる客が、「救世主とかいうヤツがいて、魔王を倒しまくっているらしい」なんてことを言ってるんだけどどういうルートで進んでるのかい。

怒り村・ビストロアングリー店員

A ははあ、察するところ、あなたの店に来るお客さんが、「次はオレが殺されるかも知れない」とかいうグチを漏らしたのですね。それであなたは自分がどうなるのかと思って聞きに来た。そうでしょう。ご安心下さい。救世主さんはカタギの商売をしている者には手を出しませんから。

さて、ご質問の件ですが、残念ながらすべてをお話しするワケにはまいりません。もし、もっと詳しいことをお知りになられたいなら、私の著しました「女神転生IIのすべて（発売中、1000円）」をご覧になると良いでしょう。これを読めばすべてがわかります。

は？　わかるところまでで良い。そーですか、まあいいけどね。プンプン。

まずねえ、嘆きの玉で嘆きの谷へ行くんだよね。ここで地底湖へ行って潮満玉を取って、アスモダイをぶっ殺して狂いの玉を取ってくんの。潮満玉のためにウンディーネを造ってね。

次に狂いの原にあるベリアル城へ行って、ベリアルをぶっ殺すの。でもイザナギはもう殺されちゃってるんだけど、生き返らせるアイテムがどっかにあるってのは知っている。

その後は少しだけ教えてやるよ。

怒りの地と怒りの橋、モロクの神殿、迷いの森とアスタロート城、ミトラの塔、恐れの山とハエ村、ハエ穴、などと進んでいくのさ。え、本を買ってくれる。

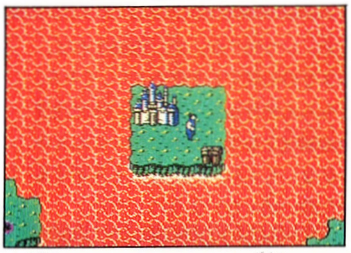
それはありがとうございます。身に余る光栄です。

ヘコヘコ。

嘆きの谷
地底湖でヒドラを倒し、ウンディーネを使って潮満玉を取る。アスモダイを倒す
狂いの玉入手

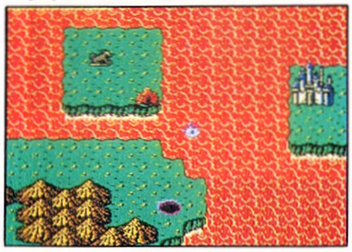
狂いの原
ベリアルを倒す。死んでしまったイザナミと会話をかわす
怒りの玉入手

中心地・王城



↑右下のほこらからさまざまな場所へワープしていくのだ

火の玉になってワープ



嘆きの谷



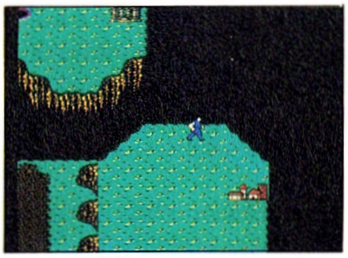
↑3段の台地になっている。嘆きの村は最上段に、もうひとつの悲しみ村は最下段にある。洞窟のつながりが複雑

狂いの原



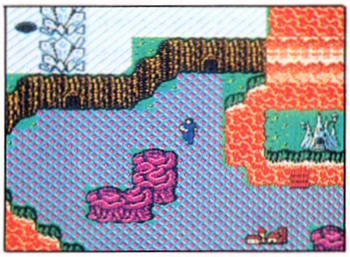
↑左下にあるのはベリアル城。中に入るには嘆きの谷の地底湖で取ってきた潮満玉が必要なのである。行動範囲は狭い

怒りの地



↑さすがに敵悪魔はかなり強くなってきている。怒りの橋を渡るのがけっこう大変かも……。魔界編中盤戦

迷いの森



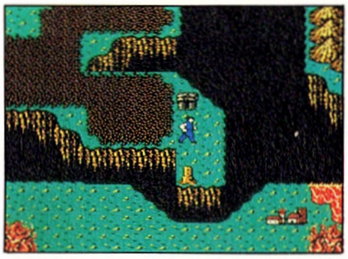
↑左上は水晶の林、右下は花園。ここでのとんでもない罠は、プレイヤーを苦しめることまちがいなし。難しいのである

恐れの山



↑ここには村がない？　かと思いきや、なのである。ギリメカテなどとんでもない敵悪魔が出現する

辺境の島



↑東京編、アスモダイの罠だった辺境の島に再び行くことになる。今度は毒沼を通る必要がない。ちょっとだけ楽

ファイアーエムブレム

回答者
手塚一郎



RPGとSLGを絶妙なバランスで融合したこの「ファイアーエムブレム」。新しいタイプのゲームだから戸惑うこともあるかもね。そんな時のQ&A。

■任天堂■発売中■￥6000(税込み)

Q やあ、ぼくはアリティア王国のマルス。憎っくきドルーア帝国を滅ぼし、祖国再建を夢みている王子様さ。今日は悩みを聞いてほしくて必本編集部まで来たんだ。実はさ、一緒に旅をしている仲間が、思ったように成長しなくて困っちゃって……。旅を続けていくと、どんどん敵の部隊も強くなるだろ。なのに肝心の仲間が弱くて大変なんだよな。何かいい方法はないかな。シーダの前でいい恰好したいんだ。頼むよ。



マルス
アリティアの王子
16歳 独身

A このゲームでは戦闘を行なうことによりキャラクター（ユニット）が成長するけれど、それに伴う利点というものは実のところ少ないんだ。必ず体力の上限や能力値が増えるわけでもないし、例え増えたとしても１ポイント。ここら辺を通常のＲＰＧと同じに考えてはダメ。まあ、だからこそ戦略性が重要となるんだろうけど。

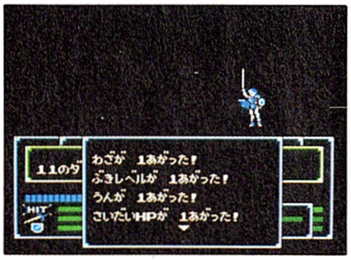
しかし、それでは成長させることを無視していいのかというと、そうでもないのだよ。確立は低いけれど、強くならないわけではないのだからね。

では、誰をレベルアップさせるべきなのだろうか？

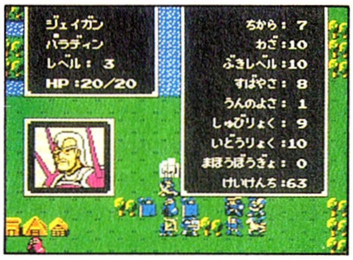
ここが問題となる。後にどんなシナリオが待ちかまえているのか分からないから困るのも当然かもしれない。が、前半で使用した戦略を根本から覆すようなことはないであろう。

とすると、キャラクターの育て方も絞れてくる。つまり、ＲＰＧのように「成長＝体力の増加」とは考えず、使用できる武器を増やす――武器レベルを上げる、とするわけだ。

前半に限れば、マルスとオグマ、ナイト系を育てるのが有利。「銀の剣」（武器レベル９）を使えるように！



↑マルスがレベルアップした。マルスは力、素早さ、運、最大ＨＰが増えやすいのだ



↑ジェイガンのステータス。武器レベルがすでに10。成長率は低いのが少し損である

Q はじめまして、僧侶のレナです。教えていただきたいのですが……シナリオ４で仲間になってくださったマリクさんですか、あのお方、男性なのでしょうか、それとも……。〔任天堂注：男性です〕。ああ、そうでしたか。あ、いえ、本当にお訊きしたいのは「呪文はいつ使うべきなのか」ということなのです、おほほ。わたしは、それぐらいしかお役に立てないものですから…。



レナ
ガルダ辺境の僧侶
実は貴族の娘

A へえ～、マリクって男性だったんだ。おっと、マリクはシナリオ４で仲間になってくれるキャラクターで、何でもカダインというところで魔道の修行を積んだとか。強力な呪文である「エクスカリバー」や「ブリザー」を最初から使えるのだから単なるハッタリではなさそうだね。

さて、質問者のレナ同様、このマリクも呪文は使えるけど武器を使った肉弾戦は苦手。すると必然的に魔法に頼らざるを得なくなるね。コイツは少しばかり、やっかいだ。

え、それなら呪文をバリバリ使えばいいじゃないかだって？

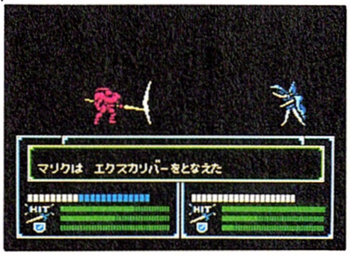
甘い、甘すぎる。「ファイアーエムブレム」における呪文とはマジックポイントによって管理されるのではないんだ。呪文とは「アイテム」。そう考えてもらってもいい。だから規定回数使用すると消滅してしまうんだ。もちろん、次のシナリオに移っても回復することはないから、使うのにも慎重にならざるを得ない。いつでも入手できるとは限らないしね。

で、いつ使うか、だ。極論すれば、ボスとの戦闘でしか使わない、である。もちろん例外はあるけれど、体力回復や攻撃呪文をザコ相手に使ってたらキリがないもんね。次の魔法を入手する前に使い切らないようにしたい。

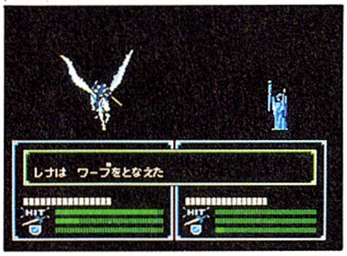
最後に「ワープ」の呪文について。これは仲間を他の場所へと転送するもので、主に盗賊の移動補助に使われる（宝物集めとか）。が、主戦力をいきなりボスの周辺へと飛ばし、一気にカタをつける戦法もあるのだよ。



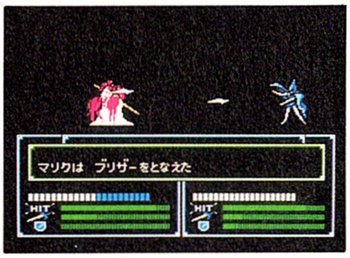
↑シナリオ４の村でマリクという魔道士が仲間になってくれる。強力な魔法が使える



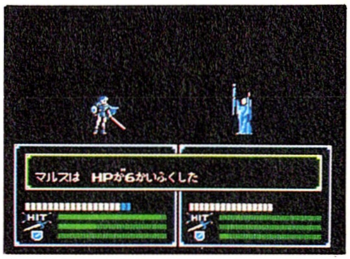
↑エクスカリバーは店で売っていないので注意。これも対ボス用の必殺呪文である



↑ワープの魔法を使うレナ。この魔法は店で売っていないので大切に使うようにせよ



↑マリクの魔法・ブリザー。シナリオ11ぐらいまで残しておきたい。対ボス用に使え



↑ライブの呪文はシナリオ８あたりからポツポツ手に入るようになる。ケチらないで

Q なあ、レナさん！　はやく逃げねえと本当にやべえぜ。ふもとにはアリティアの騎士団が来てるっていうし、今がチャンス……え、シナリオ３のオープニングじゃねえって？　はやくいってくれよ。あん？　ここはＱ＆Ａだって？　うーん、じゃあ、オレとレナさんは結ばれる運命なのかを教えてくれよ。え、ダメ？　やっぱり。…んじゃ、まともなヤツを。敵を倒すと、時々アイテムが手に入るだろ。あれは偶然なのか？　そこんとこを教えてもらいてえな。と、打ち合わせ通りに質問したんだから、オレとレナさんの…え、ダメ？　とほ。

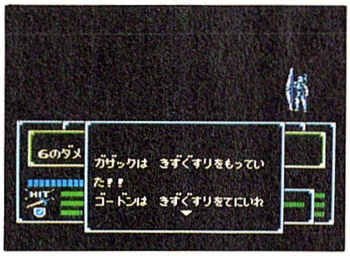


ジュリアン
盗賊団の一味
出身地不明

A とほ。じゃないでしょ。盗賊の仲間を裏切ってレナを救い出したのは偉いけど、それ以外じゃあんまり役に立たないではないか。ま、「盗賊の鍵」はキミしか使えないから、まだ存在価値はあるけどね。

いやいや、ところでキミも大変だねえ。もちろん、マチスのことさ。そう、彼はレナの兄さんなんだ。そのマチスがレナに「間違っても盗賊なんかに恋するなよ」なんていってるそうじゃないか。…おい、そんなに気を落とすなって。レナはキミのことを憎からず思っているようだし、まだ脈はあるよ。ぼくはキミを応援してるから、もっとガンバッてくれよな。武器レベルも、あと最低５は上げてくれるといいんだけどねえ。

さて、答を書こう。敵を倒して得られるアイテムのことだけど、どうも偶然ではないようだぞ。基本的には各シナリオのボスを倒した時にアイテムが手に入る。それらは「傷薬」だったり「鋼の剣」だったりマチマチ。そうそう、シナリオ３ではレナの失くしてしまった「リライブの杖」という回復魔法をボスが持っていたりもしていたねえ。偶然、アイテムが手に入ったことはまだないけど、ありそうな予感。



↑傷薬を発見。前線で戦うキャラに持たせておきたい。シナリオ10の店でも買えるよ

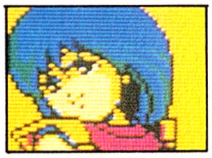


↑銀のヤリを見つけた。強力な武器だけど、武器レベルが低いキャラは使えないぞ！



↑アーマーキラーは対Ａナイト、将軍に絶大な威力を発揮する。浪費は避けるべし！

Q シーダです。タリスのお城がガルダの海賊に襲われてからというもの、マルス様にはご迷惑をおかけしてばかりで申しわけなく思っています。強くなってお役に立つのが一番のご恩返しとばかりにシナリオ４の「闘技場」へと足を運ぶ毎日なのですが、不覚にも死んでばかり。良い方法はございませんか？



シーダ
タリス王国の王女
マルスを慕う

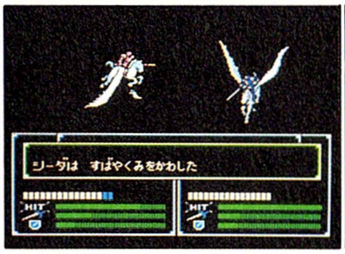


↑闘技場にいる男との会話。勝てば経験値やゴールドが手に入るけど、負けたら死ぬ

A えー、「闘技場」というのは、シナリオに関係ない相手と戦い、賞金と経験値を稼げる場所だったね。ところが、同じキャラクターが何度も行くと突然、相手が強くなって殺されたりしてしまうんだ。当然、ここでレベルをゴリゴリ上げるなんてことは不可能に近い。質問者のシーダには悪いけど、ここに頼りすぎるのは問題だね。

そんなにレベルを上げたいのなら他にも方法がないわけでもない。そう、ボスを使うんだ。ただし、遠距離攻撃ができないボスが対象。こちらが遠距離攻撃可能なキャラクターなら問題なし。１マス間を開けて攻撃、ヤツの体力が減ったら回復するまで待ってやる。これでＯＫだ。

こちらが遠距離攻撃できない場合は少々注意が必要。特に体力の少ないキャラクターは自分からは攻撃せず、相手の攻撃を受けてからの反撃で経験値を稼ぐこと。そうしないと反撃＋攻撃を喰らうハメになったりするからね。



↑闘技場での試合。どちらかが死ぬまで戦いは続けられる。できれば来ない方が……



↑経験地を稼ぎたいのならシナリオ１のボスのように遠距離攻撃ができないヤツを！

Q オグマ殿と共にマルス王子の配下となった戦士バーツと申します。私はレベルが５、力が10、武器レベルも６と、仲間の中でも上位に入るステータスの高さを誇っております。が、なぜか活躍の機会も与えられず、肩身の狭い思いをさせられてばかり。そこで私は決心しました。シナリオ３の老人にもらった悪魔の斧「デビルアクス」を使おうと。血を吸い、肉を喰らうこの斧を老人は決して使うなといってましたが…。



バーツ
タリス王国の戦士
斧ならお任せ♡

A あまり活躍できないのはレベル云々ではなくて、キミのクラスが「戦士」だからなんだ。あ、海賊も同じね。結局はいい武器が使えるかどうかなんだよ。で、デビルアクス。確かに強力な武器なんだけど、運が悪いと死ぬぜ。



↑デビルアクスは悪魔の斧。威力は凄いけれど運が悪いとダメージを受けてしまうぞ

Q 拙者、タリスの王より遣わされた傭兵のオグマでござる。お願いがあるでござる。つまり、質問でござる。いいでござるか。いくでござるよ。優秀な傭兵が名声を得て勇者になることがあると聞いたでござるが、これは本当でござるか。それともウソでござるか。さあ、答えるでござる。今、答えるでござる。一行余ったでござるよ。



オグマ
タリス義勇軍隊長
大陸一の剣闘士

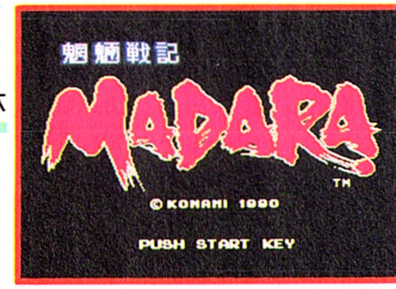
A あー、うるさい。つまりＲＰＧでいうところの転職について知りたいわけね。転職するのはレベルを上げればいいのではなく、アイテムが必要なのだ。ま、そのうち手に入るでしょ(無責任！)。



↑いわゆるクラス・チェンジにはアイテムが必要。レベルも10以上にしておこうね

魍魎戦記
MADARA 摩陀羅

回答者
石野ミチホ



最近のRPGモノの中でも、ボリュームでは右に出るもののない超大作だ。それだけに、ストーリー全体の流れを把握し続けるのはなかなか大変である。

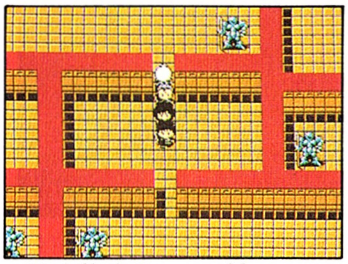
■コナミ■発売中■¥8500(税抜き)

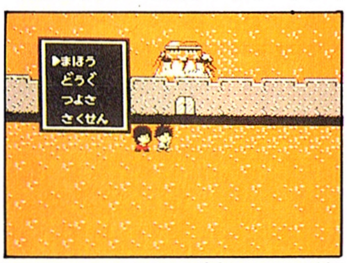
Q オロチのオーブを持って砂の壁に行き、炎の回廊には入れたのですが、そこから先に進めません。セイザンパとかいう名前のモウキはなんとか倒しました。壁の手前でまだやり残していることがあるのでしょうか。それとも回廊の中にちゃんと出口があるのでしょうか。

A 出口はある。確かにあるのだが、今はまだ見えないのだ。いったい何をし忘れているかといえば、ボスを倒していないんだなこれが。そう、確かにセイザンパは倒したとおっしゃる。ところが。セイザンパはひとりではないのだ。

ただセイザンパとだけいっているので倒したというのがどっちなのかわからないが、このモウキ8大将軍のひとり、セイザンパソウビというのは、双子のモウキなのである。ひとりはセイザンパ　ナロ、もうひとりはセイザンパ　ナエ。どちらも炎の回廊の中にいるので、よく探してみよう。きっと見逃している通路があるはずだ。

さて、このモウキを2人とも倒しても、別に目の前に扉が現れるわけでもなし、いったいどうしたのかと思うだろうが、まああわてずに通路を少し引き返してみよう。さっきまでは何もなかったはずの通路に、いつの間にか階段ができている。


↑炎の回廊の内部。ただの通路というには広さといい構造といい、つらいものがある



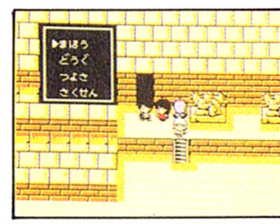
↑砂の壁を越える唯一の通路が、ここ、炎の回廊なのだ。オロチのオーブは必要だぞ

Q クグツ村の北にある反乱軍のアジト。カオスが率いているというから訪ねてみたのに、門前払い。カインの印がないといれてやらないって、カオスは仲間じゃなかったのかな。まあいいんだけどさ、カインの印ってどこにあんの？

A まずはクグツの村から、東にあるミタマの村に行ってみよう。ミタマの村が砂嵐に襲われて困っているという話を、クグツの村で聞いたはず。そこで何かがわかるかも知れないぞ。

ミタマの村へ行くと、水が干上がってしまっていて、せっかくのセーブポイント、レインツリーも枯れている。話を聞いて原因を探ろう。すると、ピラミッドにいるモウキが原因だということがわかるはず。しかし、ピラミッドに入るためにはまた別のアイテム、アビスの地図が必要なのだ。しかし、なんとそれもこの村で手に入れることができる。いたれりつくせりだ。

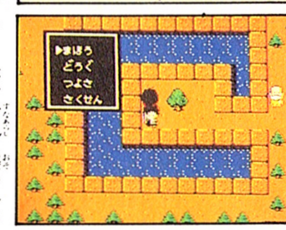
ピラミッドには、ハマラリュウキというモウキがいる。こいつが砂嵐を起こした犯人だ。こいつを倒すにあたっての障害ももうない。ゴウリキフ使いまくりで一気にカタをつけよう。村へ帰れば、功績を認めてくれたのか、反乱軍の情報と、待望のカインの印をもらうことができる。



←ハマラリュウキの潜む、砂漠のピラミッドがこれだ



←ここが、砂嵐に襲われたというミタマの村なのです

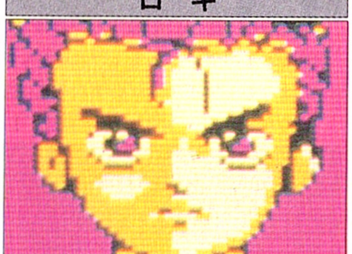


←レインツリーも緑を取り戻した。よかったよかった

往来する戦友たち

このゲームでは、パーティーのメンバーが実によく入れ替わる。メンバー選択の自由度も高く、一度別れた相手でも、運よく旅先の宿屋で出会えればまた仲間にすることができる。この4人の他にもたくさんいる。

ロキ



カオスとの1回目の同行で、ジャミラの手でシュミイングンにされかかったところを、危うく助けだした。最初はあまり強くないが、マダラやキリンと足並みの揃ったレベルアップをしていくので、どんどん使えるキャラクターになっていく。

ナユタ



実戦的で、ずいぶん役に立つキャラクターだ。剣士としても、魔法使いとしてもそこそこの力を持ち、仲間としては非常に魅力的。ただ、先に進むにつれてちょっと中途半端になってしまう部分もあるので、いつまで仲間にしておくかは好みがわかれる。

カオス



最初、暫定的に仲間になってくれる時は、あまりの強さに驚かされる。まあ、だんだんバランスがとれてきて、しばらくはマダラが2人いるような操作感になる。セイリンの村では必要不可欠なキャラクターだが、その後、メンバーにするかどうかは自由だ。

ジャミラ



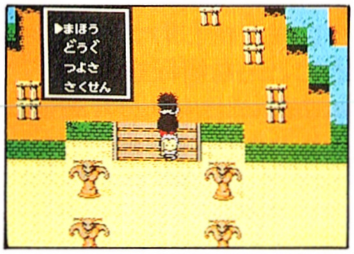
気性の激しい女戦士、ジャミラ。素性はなんとソーマ国の王女で、シナリオの上でも重要なキャラクターだ。ミロク軍の指令官なんぞをしていただけのことはあり、実力もかなりのものがある。仲間にしても決して損はないキャラクターだ。

Q チョウリョウバッコの城を見つけ、潜入したのですが、道が行き止まり。牢屋に入れられた連中がチョウリョウバッコのことをののしっているのは聞いたのですが、それっきり。手がかりを下さい。

A 牢屋に入れられた反乱軍の男たちの話を聞いたまではいいんだけどね。もう1度彼らの話を聞いてみてはどうかな？罵倒の言葉以外にも、ヒントになるようなことを言っているはずだぞ。

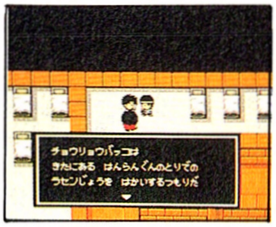
「お前らも、チョウリョウバッコの部屋に行くのなら、アギアに呪文を聞いていきな！」

そう、この話に出てくるアギアに会う必要があるみたいだ。ところで、アギアという名前には聞きおぼえがあるはず。そう、反乱軍のアジトで話は聞いているはずだ。反乱軍の勇敢な女兵士、アギア、と。反乱軍なら牢屋に捕えられているが、そこにはアギアらしき人物はいなかった。ということは、アジトの方にいるのかな、と考えてしまうが、アジトにも見あたらない。

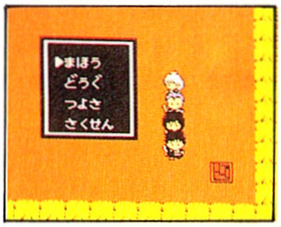


↑チョウリョウバッコの城。ここ、砂漠地帯の攻略の中心地ともいえる重要ポイント

実は彼女、チョウリョウバッコの城の地下をうろついているのだ。会うことができたなら、呪文を聞き、途中で途切れた階段のところに行ってその呪文を唱えよう。道が開け、チョウリョウバッコのいる場所まで行くことができるはずだ。まだこの時点では倒すことはできないんだけどね。



←反乱軍のアジト。カオスもアギアもここにいるはず



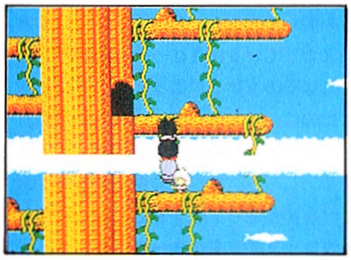
←チョウリョウバッコの城の地下。アギアはどこだ？



↑呪文を唱えて、途切れた階段の続きへ。チョウリョウバッコはまだまだ倒せないぞ

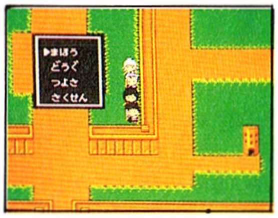
Q 樹海の中のヒジュラ村で、大木を復活させました。登ってみたんですが、からっぽの宝箱があるばかりで、何も起こりません。そのままにして、先に進んだのですが、「滝に行け」というヒントのところで行き詰まってしまいました。

A 大木のイベントはちょっとまどうところだけど、それはちょっと不注意だったかも知れないね。大木の上の空間には4つの小塔が立ってるんだけど、宝箱はそれぞれに1個づつ置かれている。確かに全部がからっぽなんだけど、まさかそれだけということはない。4つの宝箱全部を開けたら、広場の中心をよく見てみよう。見たことのない階段があるはずだ。これで、重要な人物に会うことができる。


↑大木を登っているところ。つるを伝って登るのだが、まるであみだくじのようだ

そこにいるのは、ウガヤ王国の天文学者と名乗る男で、モウキから逃れてここにきたという。まあ、彼の言うことのほとんどは象徴的な警句みたいなものなんだけど、具体的で重要な情報もちゃんと持っているのだ。

自分たちの仲間で、すごい力を持った男が、北の山のリョウサンという村にいる、というヒントがそれだ。ここでカンのいい人はピンとくると思うけど、実はこれ、マダラのこと。そしてリョウサンの村は、きみの言っている滝の中にあるわけだ。ここで初めて滝に行かなければならない必然性が出てくるわけだね。また、船を出しているボダイの村で必要になる、タオのともづなというアイテムもここで手に入るので、さっそく船乗りのところへ行こう。乗れる船は3つあるけど、正解はひとつだけ。あとはダミーだ。それぞれ金額が違うので何かと惑わされるが、実は無料で船を出してくれる左のワダツミという男が正解、ちゃんとリョウサンの村まで連れていってくれる。



←大木のてっぺん。見るからに怪しげな場所ではある



←こうして船に乗って滝に入っていく。船賃は無料だ

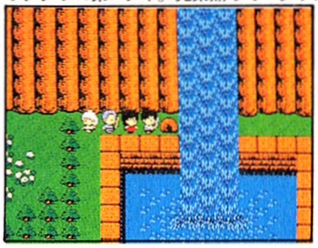
Q 影王との戦いではぐれてしまったマダラをやっとのことで発見。ところがマダラは、戦うことをいやがってぐずぐず言い、仲間に戻ってくれません。あげくの果ては、村中をこそこそと逃げ回っていたらく。この情けない主人公をなんとかしてやってください！

A ははは。まあ情けない気持ちはわかるけどね。ここは無理強いしてもだめ。せめて、タタラの弟だというスクネに保護されていたことを、幸運と思わなければ。

ここで得られるヒントから考えつく方法としては、マダラの力を増幅するであろう魔剣、クサナギを与えてやることぐらいだ。クサナギは、ここリョウサンの洞窟の中にあるので、マダラのことは放っておいて、とりあえずこれを取りにいってみよう。結果からいってしまえば、これは影王の方に横取りされてしまうのだが、それは仕方ない。洞窟から出たところで起こるイベントが重要なのだ。ヒントは、マダラを信用してやることだ。



↑タタラの弟スクネ。兄弟揃ってマダラの恩人なのだ


←この洞窟に魔剣クサナギはあったのだが……。トンビに油揚げさらわれてしまう

さらなる試練に向けて

さてここまで来た時点で、ゲームはまだまだ中盤に差し掛かったかな、というところ。多くのイベントが有機的に結びつき、ひとつひとつのイベントについて解説していった日には、何号かかるかわかったものではない。下手をすると年が明けてしまいそうだ。

この長大なストーリー、常に大きな流れを見失わないよう、心して旅を続けていってほしい。腰をすえてゆったりと取り組むことが、好結果を生むはずだ。



←またもや、新たなる地平が見えてきた。どこまでも広がる、この世界のスケールの大きさよ

ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士

回答者 ベニー松山



ウィズIIIのQ&Aもいよいよ終局を迎えつつある。ニルダの杖を持ち帰っただけで満足してたんじゃカセットが泣くぜ！　ということでこんな情報を。

■アスキー■発売中■¥6500(税抜き)

Q 『女神転生IIのすべて』の追い込みでもうへろへろになってしまった私、ヒラ坊です。が、そんな時でもウィズのことは忘れない。東ニ迷ウ冒険者ガイレバ行ッテ出ロヲ教エテヤリ、西ニ仲間ノロストヲ嘆クパーティガイレバ『神秘的な石』デ死亡状態ニ戻シテアゲル。ソンナ編集者ニ私ハナリタイ。で、まずは質問。僕のパーティもいよいよ地下6階をうろつけるようになったんだけど、かねてから噂の『ワードナよりも強い敵』に会えないみたい。マップは完成したのに、一体どこにいらっしゃるのやら……。　編集部・ヒラ坊

A 雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズってとこでしょうか。しかしヒラ坊のパーティもついに最下層を歩けるだけのレベルに育ちましたか。感無量ですねえ、うん。

さて、まだ明らかにされていない最後のモンスター、それがあのウィズIのボス・ワードナよりも強いという敵なんだけど、残念ながらコイツの正式名称はいまだに秘密事項。まあ、会えれば判ることだから、その時をお楽しみに。ちなみに不確定名は、

『悪魔／Demonic Figure』

で、不確定グラフィックも他の悪魔系と同じだよ。

で、このモンスターに会うにはどうしたらいいのか。質問では地下6階のマップは完成したということだけど、だったら壁は全て蹴りまくって確認したんだよね……あ、いまさら蹴っても無駄無駄。隠し扉はありません。そこでもう一度マップを見直して手掛かりを探してみると、おや？　やけにスカスカしているような……。確か最下層には石のブロックはないという話だったのに。でも入口はないみたいだし、マロールもこの階にはテレポートできないし……。ま、とりあえずニルダの杖を持ち帰って称号をもらい、もう一度コッズの武具を集めてみましょう。

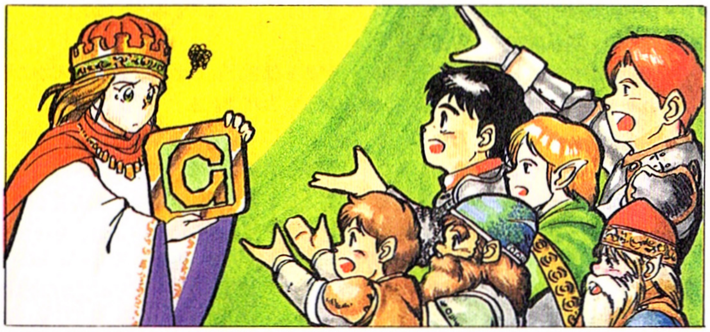


↑これがその悪魔のシルエット。どちらかというとグレーターデーモンよりアークデーモンに似た雰囲気の姿だが、能力は？

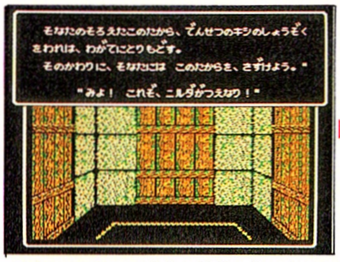
Q 何なに？　ニルダの称号をもらってくる間にいい知恵でも浮ぶっての？　ま、いいでしょう。ダイヤモンドの騎士の装具一式を戦士か侍、ロードに装備させて、1人で取りに行かせればいいんだっけ。で、装具と引き替えにニルダの杖を手に入れて、と。いつの間にやら1階に戻ってるから、城に帰るのも楽勝だよな。仲間5人にも騎士の位をつけて、はい、エンディングになりました。あれえ？　杖を持ち帰ったキャラと仲間たちの称号が違うじゃない？　“G”と“K”だって。両方とも経験値は15万ポイント入っているけど、コッズを装備できない職業だと“G”はつかないってこと？　編集部・ヒラ坊

A なるほど。確かにみんな頑張ったんだから、魔術師や忍者にもニルダの称号をつけてやりたいというわけですね。参考までに“G”のしるしはGNILDA（ニルダ）の称号で、“K”はリルガミンのKNIGHT（騎士）の称号の意味。

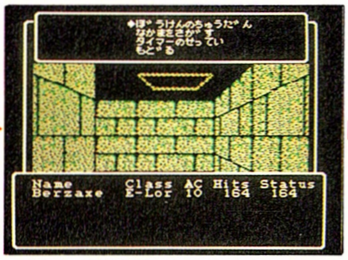
普通ならコッズシリーズは戦士か侍・ロードの3クラスしか装備できないから、ニルダの杖を持ち帰ってニルダの称号を受けられるのもこの職業のキャラクターのみだ。ところが、実はちょっとした小細工でどのクラスのキャラでも“G”をつけることができるのだ。それどころか、6人しかもらえないはずの15万もの経験値を最大11人に与えることもできたりする。やりかたは極めて簡単で、その1人だけのパーティが杖を持ち帰る前にセレクトボタンを押しゲームを中断させ、“G”をつけたい5人を合流させて6人パーティにしてしまえばいいのだ。全員にニルダのしるしがつくうえに、さらにあと5人に騎士の称号を与えることができる。経験値丸儲けというワケさ。



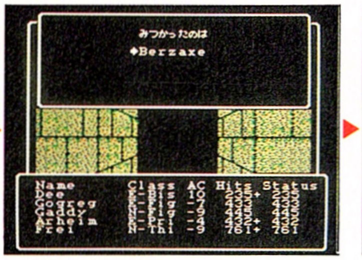
ただし、一度“G”の称号をつけてしまったキャラは杖を取ることはできなくなる。試してみるといいよ。



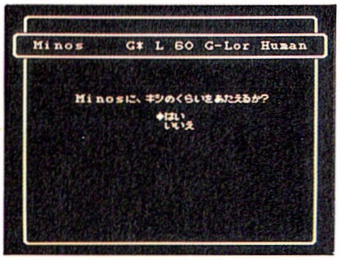
↑ダイヤモンドの騎士の装備と引き替えに亡霊からニルダの杖を受け取るところ。裸になってしまうが地下1階なら怖くない



↑城への階段に戻ったらセレクトボタンを押し、『冒険の中断』コマンドを選択してゲームを中断させる。コイツはここで待機



↑5人パーティを組み、迷宮に入ったらセレクトボタンで『仲間を探す』を選択。さっきの1人をパーティに加えて城へ戻る



↑6人に“G”がついたばかりか、あと5人に“K”の称号をつけることができる。合計11人に経験値15万ポイントが！

Q 6人全員に"G"がつくなんて、こりゃお得だわ。そう言えばウィズⅠの時もこの『冒険の中断』コマンドを使ってワードナの魔除けをやり取りしたんだっけ。懐かしいなあ。

ところで、ウィズⅢには特殊効果のあるアイテムがやけにたくさん用意されてるみたいだけど、S・Pって使うのになかなか勇気がいるんだよね。村正や手裏剣、聖なる鎧なんかはⅠ・Ⅱにも出てきたからいいけれど、新登場のアイテムはもし壊れたら、と思うとおいそれと力を呼び起こせないでしょ?ターボファイルを持ってる人はセーブしておけるからいいとしても、ここはひとつ持ってない人のためにS・Pをばしっと教えてほしいと思うわけだ。特に『力のコイン』なんて怖くって使えないよ、ホント。　編集部・ヒラ坊

A そりゃそうだ。鋭いご指摘ありがとうございます。ターボファイルを持ってないとなると、何が起こるか判らないS・Pなんて調べてられませんね。そんじゃま、前に紹介したものも含めて怖めのS・Pをいくつか公開しましょう。

『村正』力が1アップ。
『手裏剣』HP上限が1アップ。
『聖なる鎧』全員のHPをフル回復。
『癒しの杖』全員のHPをフル回復。
ただし聖なる鎧より壊れにくい。
『盗賊の短刀』盗賊を忍者に変身。
『若返りの石』一歳若返る。
『神秘的な石』無条件で死亡状態に。
『熟練の魔除け』ある回数まで経験値5万アップ。変化後死亡状態に。
『変化の指輪』ロードに変身。
『力のコイン』1度目は侍・ロードか忍者に変身。2度目は基本クラスかビショップに変身して死亡状態に。

——こんなところかな。他にもいくつかS・Pを持つ石があるけど、これは名前を見ただけでピンとくるはず。

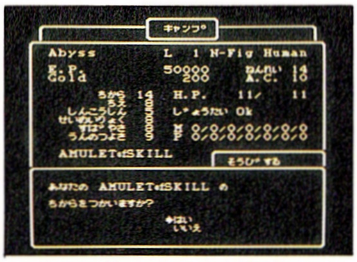
さて、せっかくだからここで変身アイテムを使ったレベルアップ法も紹介しておこう。これは『力のコイン』などでクラスチェンジをすると、訓練場で転職するのと違ってレベル1に戻らないのを利用した技。例えば同じレベルでも忍者と盗賊では経験値に大きく開きがあるので、忍者から盗賊に変身するとそれだけでレベルを上げることができるというわけだ。そこでまた忍者に変身すると今度はレベルアップ分の経験値が不足するから、エナジードレインなどで1レベルだけ下げておくとレベルからの逆算で経験値は一気に跳ね上がる。これを繰り返せば驚異的なレベルアップが可能なのだ。

レベルアップチャート

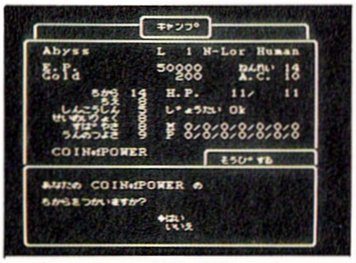
1. 『力のコイン』や『変化の指輪』でエリートクラスに変身
2. エナジードレインかハマンで1レベルだけドレインする
3. 『力のコイン』2度目の使用で通常クラスに戻す
4. 呪文またはカント寺院でキャラクターを蘇生する
5. 冒険者の宿に泊まってレベルアップさせる



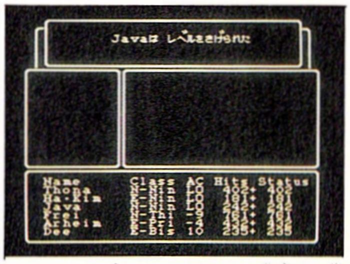
↑『癒しの杖』のS・Pはパーティ全員のHPをフル回復。しかも壊れる確率は10分の1程度だ。ただし毒麻痺石化は治らない



↑『熟練の魔除け』はそれぞれ乱数で使用上限が設定されている。変化しても見た目は変わらないため、使い続ければ死亡する



↑『力のコイン』は属性に関係なく全てのクラスに変身できる。ただし狙ったクラスになるとは限らず、やはりT・Fは必需?



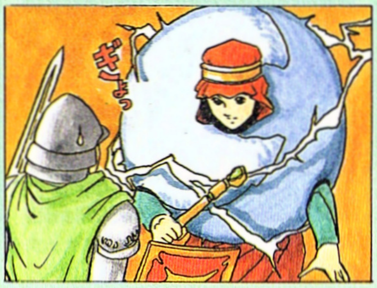
↑レベルは下がっているけど、実際には経験値がアップしている。忍者と盗賊の変身が1番効率がいいけど、これも悪党ワザよ

ACと呪文無効化能力の秘密!

重箱の隅をつつく、という言葉がありまして、これは細かなところまで小うるさく指摘することに対する皮肉です。この情報コーナーではそんなそしりを受ける危険をあえて冒し、ウィズのウラ情報をお届けする肚づもりでおります。たぶん今回限りですがね。

で、今回は読者の皆様からもちらほらレポートが寄せられ始めている、AC(アーマークラス)と呪文無効化能力の不自然な変化についての情報。知らなくても不思議じゃないけど、知っていればきっと役立つことでしょう。普通なら魔法を退けることができないはずのモンスターが呪文を無効化したり、ACが極端に上下してしまう怪現象なんですが、実はこれ、数グループで出現した場合に前にいるグループが全滅し、他のグループがそのポジションにせりあがった時に起こるのです。これはどうやらモンスターの位置がずれているのに、ACと呪文無効化はそのまま残ってしまっていることから起こるらしく、例えばACが−15で呪文無効化能力の高いウィルオーウィスプ2匹のグループを全滅させ、その位置に後方に控えていたソーサリス4人が上がって来た場合、先頭の2人はウィルオーウィスプのACと無効化を受け継ぐということになります。

この現象を頭に入れておけば逆にACを高く、無効化を封じてしまうことも可能です。状況は限られますが……

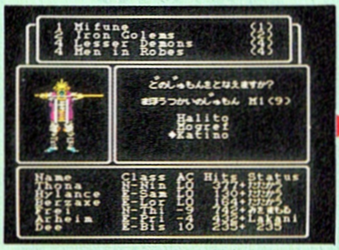




↑比較的強力なモンスターが多いⅢでも、ACが−15と群を抜いて低いウィルオーウィスプ。村正を持った侍でもこのていたらくなので、並の武器ではまず当たらない



↑ところが前方にいたポイゾンジャイアントのACは3と結構高め。これを全滅させてグループを移動させると、この通りウィルオーウィスプにも大ダメージ。AC上昇



↑忍者系はあまり呪文を無効化しないようだが、現在4グループ目に位置するマスターニンジャもレジストは全くできない。ところが前方のグループを倒してみると……



↑ミフネやアイアンゴーレムの呪文無効化能力を受け継いで、マスターニンジャがテルトウェイトを退けてしまう事態が起こる。もっと早く倒しておくべきだったのだ

DEEP DUNGEON IV

回答者
赤松直人



マルチ・クエストを採用したシリーズ第4弾。自由度が高いから、目的を見失いがちになることも多い。そこで理想的な進行ルートに合わせたQ&Aだ。

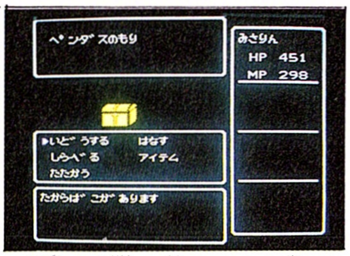
■アスミック■発売中■￥6500(税抜き)

Q お金がたまらないので困っています。収入があった時、武器や防具を買いまくったらスッテンテンになってしまいました。そのあと仲間が死んじゃったのに、生き返らせるお金もたまってないんです。

A モンスターをいくら倒してもお金は手に入らない。お金を手に入れたいなら2種類の手段がある。ひとつはサブクエストを終了させること。これは多額のお金が入ってくるので頼みの綱だね。もうひとつはフィールドに落ちている宝箱。こっちは少額だけど、バカにできないぞ。バッテリーバックアップカセットだから1度取ると消えてしまうと思いがちだけど、そのフィールドから出てしまえば宝箱は復活している。たとえばペンダスの森の宝箱を全て取っても、森の外へ出ればふたたび同じ場所に宝箱が復活してるんだ。メンドくさいけど繰り返し来てお金をためよう。



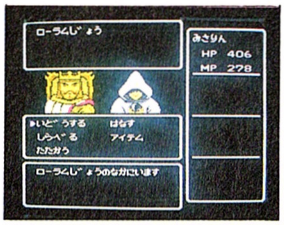
↑サブクエスト終了後は多額のお金が手に入るけど、もらえるときが決まっている



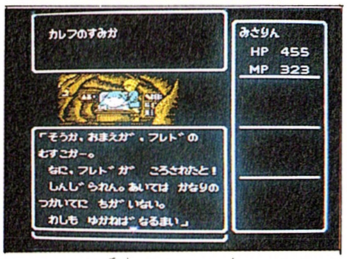
↑宝箱には少額のお金やアイテムが入っているのみだが、いつでも何度でも取れる

Q 三英雄の1人、魔法使いのカレフがコスクの山で弟子と暮らしているという話を聞いたのですが、竜の番人がいて通れません。何度も戦ってみたのですが、勝てないのです。しのまほうにやられてしまうのですが、防げないんですか。

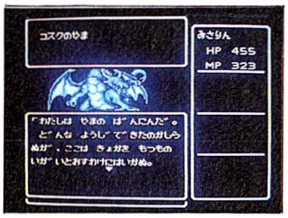
A 竜の番人は相当レベルが高くないと倒せませんよ。どうしても倒したければレベルを上げるしかないんだけど、倒す必要はない。先にローラム城へ行ってみよう。王様に話しかけると許可証がもらえるのだ。この許可証を竜の番人に見せれば、無抵抗でどいてくれるというワケ。竜の番人がどいた先にはカレフの住み家があり、カレフはすぐに仲間になってくれるのでご安心を。



←ローラム城は許可証のほかにも重要イベントがある



↑カレフは弟子のサイトと暮らしている。ふたたびここに戻ってくることもありそう



→仕事熱心な竜。力で押すよりも、権力で押したい

Q ローラム城の王様にたのまれて、東の国へとやってきました。1人目の番人は、王の手紙で通してくれたんですけど、奥のほうにいる番人が、商人じゃないからといってどいてくれないのですが。

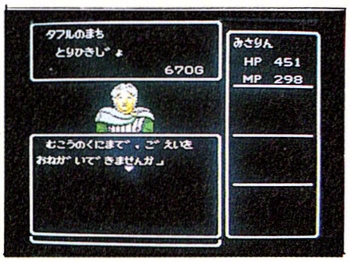
A 1人目の番人に通してもらったってことは、東の国の王様には会ってるんだよね。そうすると、あとはローラム城に戻って王様に会うことで、"東への使いのクエスト"は終了してしまうワケ。つまり、東の国の奥にいる番人は、今回のクエストではムシしてもかまわないってことなのだ。



→どこかから商人を連れてくればいいってワケだね

さて、"東への使いのクエスト"を終わらせたら、いったんタフルの街に戻って人々の話を聞いてみよう。すると、そこではさっそく"東方商人の護衛のクエスト"が待ちかまえている。このクエストでは、商人を連れて東の国へと行くハメになるのだ。奥の番人が通してくれるのはこの時なんだね。

扉の向こうには、武器屋と取引所があるので、前のクエストでもうけたお金で、装備を整えるとイイぞ。



↑タフルの街の取引所では、主人が東の国に行きたがっている。お礼もくれるということだし、迷わず引き受けてあげようね

Q ホロスの街をたずねると、そこは平和そのもので、何の事件も起こりそうにありません。情報はくれるのですが、それだけです。ホントに、このまま通り過ぎてしまってもいいものでしょうか。

A 今の段階では、ムシして進んでいってかまわないよ。なぜなら、その前に終了させなくてはいけないクエストがあるからね。まず、"東への使いのクエスト"を終了させないことには、ホロスの街では何の事件も持ち上がらない。とりあえずは、そのクエストを終了させることに全力を尽くそう。そして、ソロモンリングを手に入れた後で、ホロスの街をたずねるのだ。

ホロスの街で頼まれることになるのは、"ホロスのはやり病のクエスト"。このクエストは、解決すると6000Gと12000Eをもらうことができるので、とてもオイシイ。非常識な言い方かもしれないけど、ゼヒとも病をはやらせたいものだ。



↑"東への使いのクエスト"を終了させるまでは、街の人々は平和な日々を送っていた

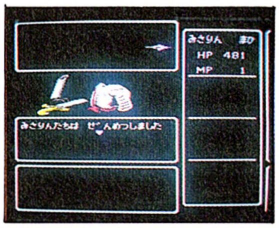


↑ソロモンリングを持って戻ってくると、一転して街は悲劇のどん底に陥っている

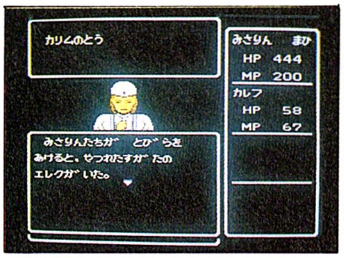
Q カリムの塔で、エレクが捕まっているという話を聞き、助けに行きました。ところが、エレクのいそうな部屋の前にマヒのわながあるので、何度行っても死んでしまいます。私はどうすればいいの。

A どうやら途中で、進むルートを間違えてしまったようだね。なぜなら、エレクを助けだすためには、必ず仲間が必要だからだ。おそらく、エストの村からスグに、カダスの村にきてしまったのだろう。実はその前に、コスクの山に行って、カレフという魔法使いを仲間に加えなくてはいけないんだ。どうやって仲間にするかは、前のページを読めばわかるはず。で。少なくともその後でないと、エレクを助けることはできないってわけだ。

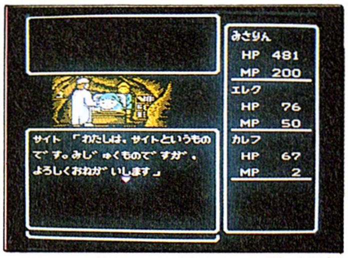
あと、エレクの閉じ込められているのは塔の3階なんだけど、まっすぐ行っても部屋には入れない。1度4階に行って、ボスの管理している紅の鍵を取ってこなくちゃね。とにかく、塔の中はくまなくまわってみることだね。



←2人のときも、めざめの薬は忘れずに持っていこう



↑僧侶のエレクが加わって3人パーティーに。メンバーの入れ替わりはあるものの、今後は常に3人以上で行動することになる

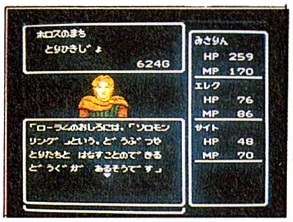


↑エレクが加わったと思ったら、長い間行動をともにしたカレフと別れることに。その代わりとして弟子のサイトが加わるのだ

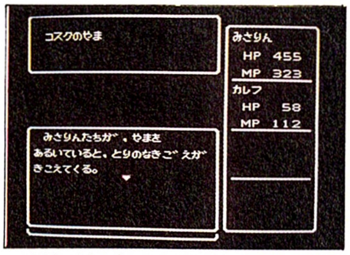
Q カレフを仲間にしたくてコスクの山をウロウロしていたら小鳥の鳴き声が聞こえてきました。画面が切り換わって意味深なカンジなんですが、何のコマンド入力しても、どんなアイテム使っても、何の変化もありません。これはナニ？

A 小鳥の鳴き声はコスクの山とテクタ山脈の南で聞くことができる。小鳥の話の内容を聞くには、ソロモンリングが必要だ。この質問の場合、まだ内容を聞く段階じゃないみたいだから、無視してストーリーを進めてほしい。ちなみに、ソロモンリングはローラム城にある。王様に2回話しかけると、東方への使いをたのまれる。ここで願いを聞いて使いに行ってくると、お礼としてソロモンリングがもらえるのだ。小鳥の声が聞こえたら、その場で使うと内容が訳される。言ってみればききみみずきんみたいなものだね。

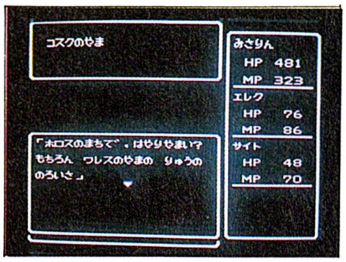
コスクの山とテクタ山脈の南ともに言ってる内容は同じ。次のクエストである〝ホロスのはやり病のクエスト〟のヒントを教えてくれる。わざわざ両方のヒントを聞きに行く必要はないぞ。



→もっとずっと先、ホロスの街でヒントをもらえるぞ



↑小鳥の声が聞こえてきた。ソロモンリングを持ってない時は〝いどうする〟で無視だ



↑ソロモンリングを使用すると、こんな会話が聞こえる。ホロスの街へ行ってみよう

Q ホロスのはやり病は竜の呪いが原因、ということはわかったのですが、その呪いを解くことができません。竜に会っても、何をしにきたというだけです。この先、何をすればよろしいのでしょう。



↑初めて竜に会った段階では、その状況を知ることが大切なのだ。話はどうでもいい

A 竜に話を聞くだけでは、いつまでたっても呪いを解くことはできないぞ。その後で、竜を助けるための行動を起こす必要があるんだね。とりあえずは、いったんホロスの街に戻り、市長に竜の状況を報告してみよう。すると市長は、竜を助けだすために適切な判断を下してくれる。あとはその言葉に従って動けばいいってワケだ。チョットめんどくさいかもしれないけど、お金と経験値のためだからガマンしよう。なんたって、このクエストを解決すれば、さっきも言ったように6000Gと12000Eがもらえるんだからね。少しぐらい苦労してもいいんじゃない。



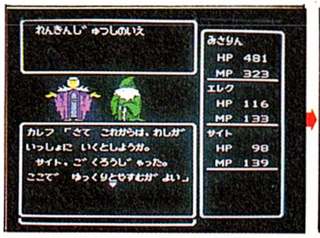
↑呪いを解くためには岩を動かす必要がある。そのためにはカダスの村の村長に会って、手伝ってくれるようにたのまなくては



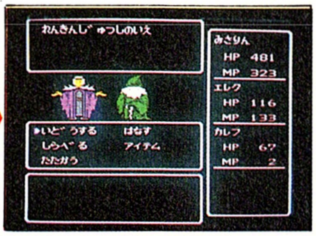
↑カダスの村の人々を連れていくと、あっというまに岩をどけてしまう。自由になった竜は、お礼として力を与えてくれるんだ

Q 白き剣を手に入れたとき、サイトとカレフが入れかわりました。ところが友達はエンディングまでサイトと一緒だったそうです。どうしてこうなるんでしょうか。どっちかのロムが壊れてるなんていうことないですよね。不安だなあ。

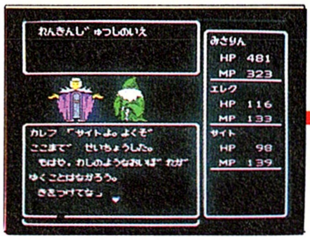
A 白き剣を手に入れるということは、最後の戦いがもうすぐだということ。ここでレベルが低いとかなり苦労してしまう。サイトは初期レベルがかなり低いから、ここまでたどりついてもレベルが上がってない場合がある。そんなときは初期レベルの高かったカレフと入れかわるようになっている。つまり、白き剣を手に入れた時点で、サイトのレベルが一定値を越えていなかった場合に、入れかわりが起こるというわけ。その具体的な数値は言えないけど、多分キリのいい数値だろうね。ここで問題になるのが、カレフも育ってなかったら…ということ。でもサイトで回ってない分、カレフで回ってるから平気だぞ。



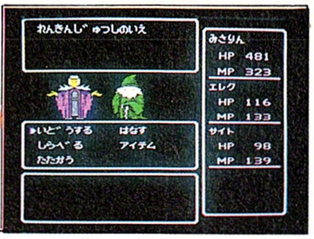
→サイトのHPが低いけど…



←師匠を越えられなかった



→サイトがうまく成長したぞ



←弟子に越えられてしまった

魔神英雄伝ワタル

回答者
石野ミチホ

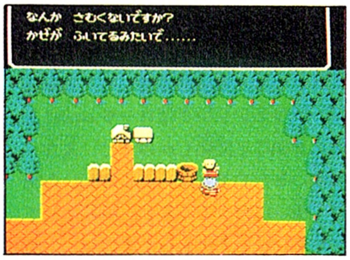


■ハドソン■発売中■¥6800(税抜き)

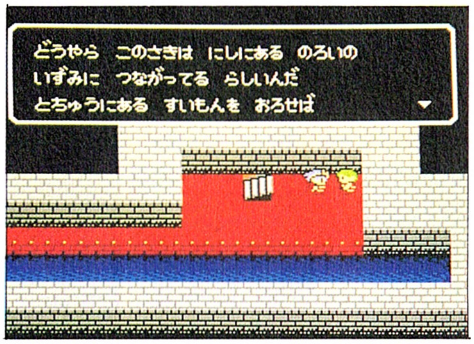
前号に続く、Q&Aの第2弾！謎解きはこの記事におまかせを。だからみんなは、強くなる敵にあわせてアクションのテクニックを磨いてください。

Q チャップス沼で、風の町という場所をみつけました。沼地は広いし、いいベースキャンプになると思ったんですけど、ほとんどの家が小さくなっていて店とか利用できません。ガスがどうのこうのという情報は聞いたんですが……。

A ガスの情報に気がついたのなら、もう一歩頭を働かせてみようじゃないか。RPGは想像力だぞ。まあいいけど。で、そのヒントをよく聞くと、「地下から」ガスが吹き上げてくる、といってなかったかい？町中で、地下とつながっているところなんてそうはないはずだ。地下鉄なんてあるわけないし、別にどこにも穴なんてあいていない。と、なると……。もうわかったかな？そう、北の方に井戸があったよね。実は、この井戸がダンジョンの入口になっているのだ。どうやら家を小さくしているガスはここから発しているらしい。降りたところになぜか人がひとりいる。彼の話によると、この奥に魔神がいるとのこと。どうやらそいつがガスを出しているらしい。魔神のいる場所まで行って退治しよう。



↑この井戸からガスが吹き上げているのだ。上に乗れば、そのままダンジョンへ入れる



↑町の下にこんなダンジョンがあるなんて。でも、ただの水路といえばそれまでか。しかし、こんなところに住みつく魔神とは

Q チャップス沼のまん中あたりに、石で囲まれたところがあります。囲いの中にはダンジョンの入口らしき階段が見えるのですが、入ることはできません。階段が2つあるところを見るとどこかとつながっているのかな、とも思うんですけど、それらしい入口がありません。

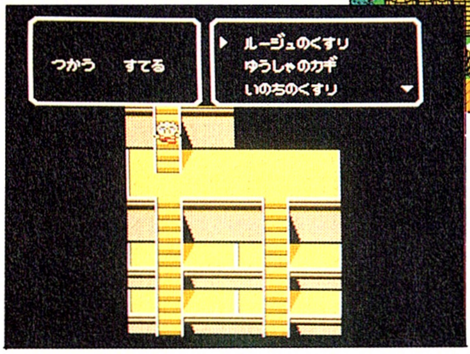
A ふむふむ。こんどは想像力を働かせているようだね。そう、確かにまわりを見てもそれらしい入口は見あたらない。でも、あわててはいけない。きちんと順序よくクリアしていけば、何も難しいことはないはず。まずはひとつ前の質問を読み直してほしい。風の町さえ復活すれば、問題は解決するのだ。もとの大きさに戻った風の町のお城に入ってみよう。王様がひとりいて、その右側に、上に登る階段がある。その先がきみの気にしていた場所になっている。その先、さらに進んでいくと、たてに長〜い階段があって、そのいちばん下に宝箱がひとつ、おかれているのだ。

→これがその、気になっちゃうという場所らしい





↑ほら、お城が大きくなったから中に入れるでしょう。それにしてもとんでもない効果のガスだったんだな

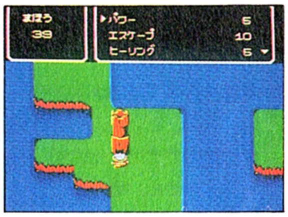


←この階段の下に、あるんですよ、ドラゴンの翼が。あみだくじみたいな2つの階段、どっちが正しいの？

Q ドラゴンタワーの最上階にいるボスがあまりに強く、どうしても倒せません。なにか特別な戦い方があるのでしょうか。必要なアイテムとか、魔法とか。もしそういったものがないのなら、有効な魔法、戦い方のコツなどを教えてください。よろしくお願いします。

A あいつはねー、確かに強い。でも強いだけの理由があるからな。ここはゲーム全体の中でも、かなり重要なポイントなのだ。そいつの横に何か小さな人間みたいなやつがいるでしょう。実はあれこそが、……というお話は、とりあえずおいといてだ。そう、こいつに勝つための決め手だったね。実をいえば、かんたんに勝つ方法は……特にないのだ。無責任といわれても、本当なんだから仕方がない。まあ、やつの攻撃パターンからおさらいしてみよう。

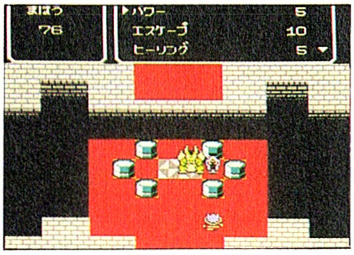
まず、とにかく動きが早い。ザコとは比較にならないスピードだ。その上ぴょんぴょんはねるからたまらない。主な攻撃は強烈なブレス3連発で、これをくらうと140前後のとんでもないダメージを受けてしまう。そのかわり、体当たりを食っても3〜40ダメージ程度。ここがミソだ。とにかく接近戦に持ち込むのが基本。ブレスを吐く前にたたけ！というわけだ。



←ヤツはここにいる。もう、ほんとにいやなやつなのだ



↑この炎に注意しろ！たった1発食らっただけで、ほとんど丸コゲにされてしまうぞ

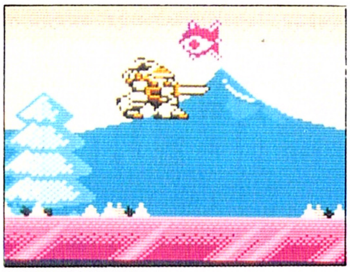


↑そう、後ろにいる小さいやつはワタル。それはもう、重要なイベントなんですよ

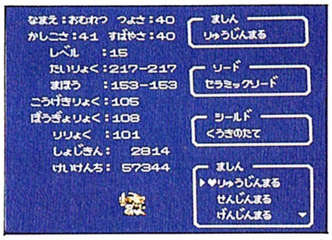
Q ワタルファンとして、それぞれの魔神に愛着があります。純粋にファンとして、どの魔神が使えるのか、先の先まで知りたいんです。こんな質問でも答えてくれますか？　お願いします。

A かまいません、かまいません。原作から入っても、原作を知らなくても、好きだと思うことが大切。このゲームも、魔神の魅力が十分出ていないところがあるので、どちらの人のためにも軽く説明しておこう。

最初に乗るのが、ワタルの愛機、りゅうじんまる。それから順々に強力になっていくのだが、２番目がテレカで呼ぶせんじんまる、３番目がヒミコに譲ってもらうげんじんまる、４番目は雷神のエリアでご先祖様の試練を受けるともらえる、らいじんまる。５番目はちょっと変わっている。ワタルを救出したことによって、すでに持っているりゅうじんまるが、パワーアップだ。



↑活躍してます、りゅうじんまる。ワタルによるパワーアップで、ファンもナットク



↑持っている魔神は、すべてステータス画面で姿を見ることができる。全部で５体だ

最後の１機はくうじんまる。これは入手にちょっと苦労する。

こんなところで満足したかな？

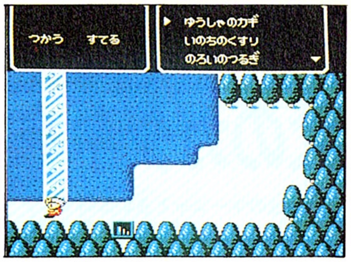
Q 「氷原にはふたつの塔がある」という情報をかなり前から聞いているのですが、どうも見つかりません。氷原のいちばん奥のどうくつをぬけたところに穴があって、そこにボタンがあるのですが、手が届かず、押すことができません。

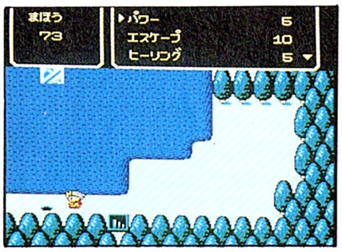
A その洞窟の出口にいる人が、「ワタルを助けてないなら行ってもムダだよ」という話をしてくれるはず。人の言うことは素直に聞かなきゃいけない。RPGの攻略には、素直な心が要求されるのだ。

ま、端的に言って、ワタルを助けてないなら、ホントに行ってもムダだということだ。そのようすでは、まだドラゴンの秘宝が揃っていないようだね。まずはそいつを集めてドラゴンタワーに行くことを考えよう。ワタルを助けてあれば、自然に塔も見つかるから。



➡氷原に塔がふたつあるって？知らなかった





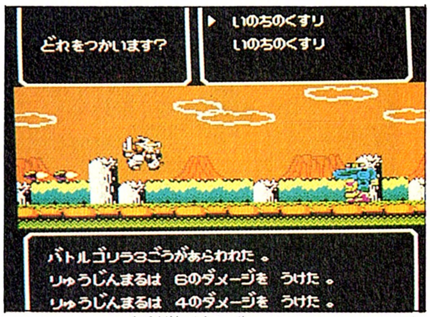
⬅ここに確かに穴とボタンがあるけど。やっぱりひとりじゃどうにもならないみたいだ

↑ワタルがいれば、ホレこの通り、氷の橋ができました。この先に２本目の塔があるのだ

Q 風の町の北のダンジョンで、睡眠学習機というアイテムを手に入れました。でも、使ってみたらあっさり壊れてしまったんです。何に使うものだったのか、気になって仕方がありません。使用法と効果を教えてください。それから、もう一度手に入れることはできますか？方法があったら教えてください。

A 睡眠学習機は、文字通り、寝ながら学習する機械。起きているときに使ってはいけないのだ。だから使い方はいたって簡単。ただ持っていればいい。そのまま宿屋に泊まり、眠る。それだけで経験値アップ。朝起きて店の人と話した後、ウィンドウに上昇分の経験値が報告されるのだ。

ただ、レベルに関わらず上昇する経験値は十数ポイント止まり。決して実用的なアイテムとはいえない。しかしまあ、なんといってもただなのだから、ぜいたくはいえない。なんかうれしいな、で十分ではないか。イカしたアイテムだ。



↑こいつはよく睡眠学習機を出す。でもアクション下手だと倒すのに苦労しちゃってあんまり意味ないぞ

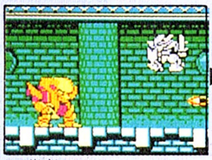
クセ物魔神対処法

やっぱりこのゲーム、アクションが中心だ。アクション中心で、しかもちゃんとしたRPGというのは非常に貴重な存在。じっくりとアクション要素を楽しみつくしたいものだ。気付く人は気付くと思うが、このゲーム、敵の攻撃パターンの多さがハンパじゃない。けっこうな種類の敵がいるが、同じ動きをするものはまったくいないといっていい。１匹ごとの必勝法を考えるだけでも、ずいぶん楽しめるぞ。

ヘルライガー

スピードがあり、手前にダッシュして着地と同時に弾を撃ってくる。こっちからはなかなか近寄れないのに、向こうからはどんどん寄ってくる。





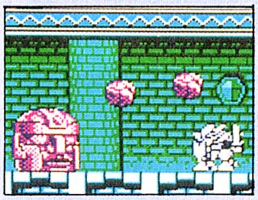
↑軽快にジャンプ。ここはおとなしく見ていて、手は出さないようにする



↑弾をジャンプで避けて、着地と同時に攻撃に移るのだ。それっ、くらえ！

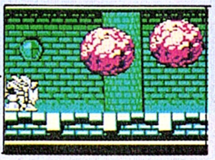
アイアンヘッド

巨大な球体となって襲いかかってくる。でかいくせにジャンプはするし、岩を３連発でドカドカぶつけてくる。２匹で出てきたらどーしようもない。





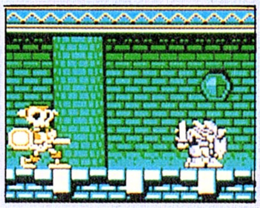
↑どーしよーもない。こぶがいっぱいできそう。死ななければラッキー？



↑バウンドする岩の動きを見切ることが大切。意味もなく動きまわるな！

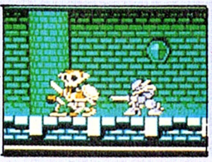
アンデッドン

ダメージを与えると１度くずれ落ちて、HPがあればまた起き上がる。しかもただのゾンビと違い、断続的に姿を消すのでなかなかヒットしない。





↑すれちがいざまの攻撃が効果的。なさけなくくずれ落ちていい気味だ



↑復活の瞬間はねらい目のようで、そうでもない。むしろ危険でさえある

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART VIII

月日の流れるのは早いもので、発売から３ヵ月が経とうとしています。発売日の数々の出来事も、今となっては遠い過去の記憶のようですね。

第四章　モンバーバラの姉妹

父のカタキを探し出すのだ

踊り娘のマーニャと占い師のミネアは、父のカタキを探し求めて旅をするジプシーの姉妹。世界でも名高い錬金術師だった父を殺した、弟子のバルザックを探して、２人は町から町へと渡り歩いている。そしてモンバーバラから、新たな冒険が幕を明けるのだ。



←魔法使いタイプと僧侶タイプの、呪文主体コンビだ

モンバーバラ

マーニャの働く劇場がある歌と踊りの町で、２人はこの町から旅立っていく。ここでは重要なイベントもなく、やることといえば、情報をもらうことと装備を整えることだけ。とりあえず、町のまわりで軽くレベルを上げて、次なる目的地を目指すことにしよう。



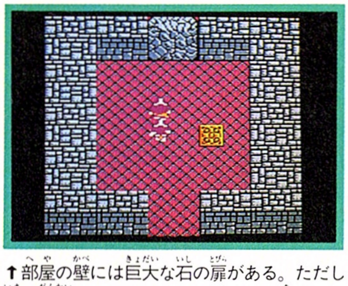
↑宿屋の値段は、１人につき１泊３Ｇ。奥の部屋には、なにやらあやしげな人がいるのだ

●防具屋

たびびとのふく	70G
きぬのローブ	110G
かわのドレス	250G
かわのぼうし	65G
やくそう	8G

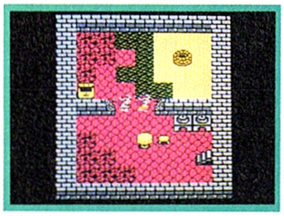
●武器屋

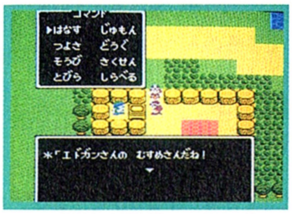
こんぼう	30G
どうのつるぎ	100G
いばらのむち	200G
ブーメラン	350G


↑部屋の壁には巨大な石の扉がある。ただし今の段階では、どんなことをしても開けることはできない。開くのはずっと先の話なのだ

コーミズ

モンバーバラの北にあるコーミズの村は、２人が生まれ育った懐かしき故郷だ。それだけに、村人たちは暖かく２人を迎えてくれる。また、久しぶりに訪れたので、父のカタキに関する新しい情報を耳にすることもできるぞ。


→自宅の地下室は、夜も忘れずにのぞいてみること



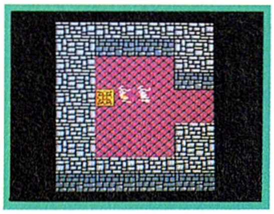
←宿屋の主人も知り合いなのだ。料金は安くなるかな

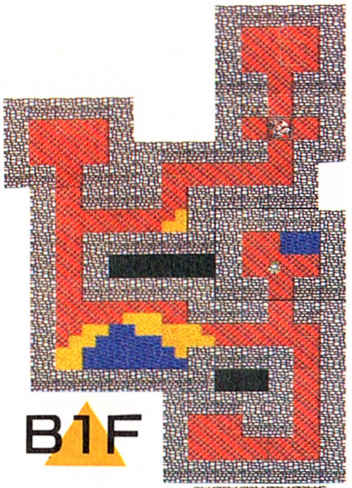
●道具屋

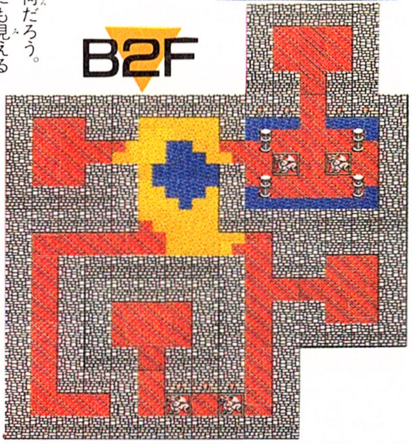
やくそう	8G
どくけしそう	10G
キメラのつばさ	25G
かわのドレス	250G
はねぼうし	280G
くさりがま	550G

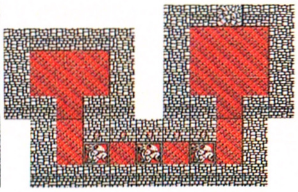
コーミズ西の洞窟

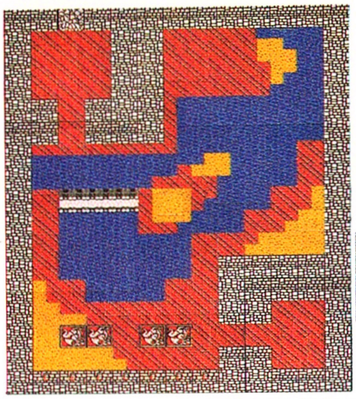
コーミズの西にある洞窟には、とても重要な秘密が隠されている。そして、目的を果たすためには、なんとしてでも地下４階に行く必要があるのだ。ただし、この洞窟には階段が１つもない。今までにない大がかりな仕掛けを利用して、下へと降りていくことになる。


←床のパネルは何だろう。スイッチのようにも見える


B1F


B2F


B3F


B4F

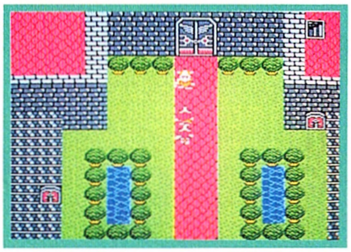
ジプシー姉妹が旅をする4章の舞台・・



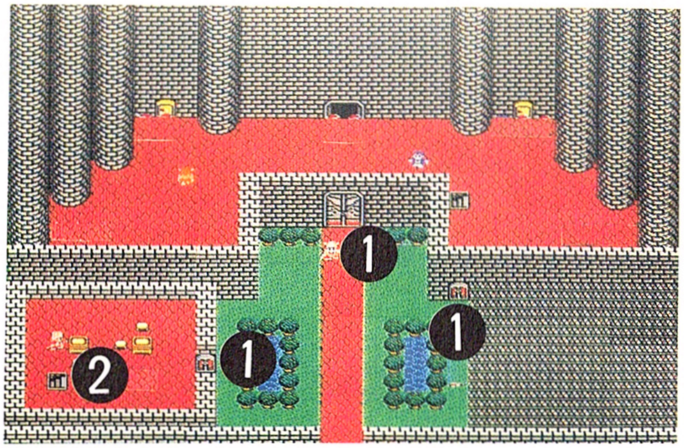
キングレオ

城の中には秘密が隠されている

コーミズの北には、不気味な雰囲気を漂わせるキングレオの城がある。人々の話によると、最近この城では王様の交代があったらしい。そして新しい王様になってからというもの、国の様子が一変したようなのだ。警戒が厳重な城内において、いったい何が起こっているというのだろう。とても重要な秘密が隠されている気がするので、なんとかして中に入りたいものだね。



↑城門の前にも見張りの兵士がいる。ズイブンとものものしい警戒が、とてもあやしい

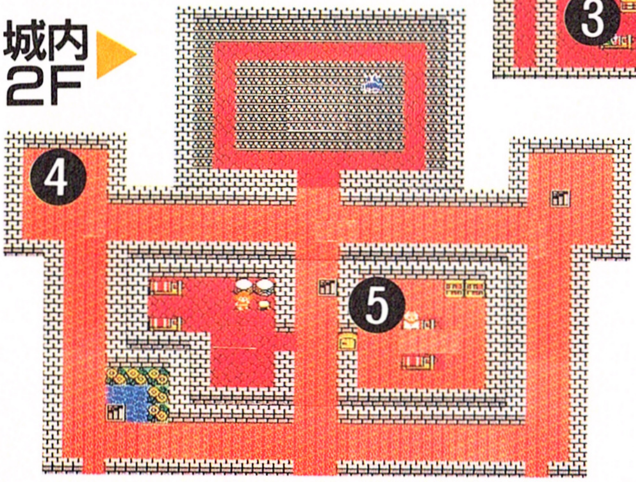


▲城外1F、2F



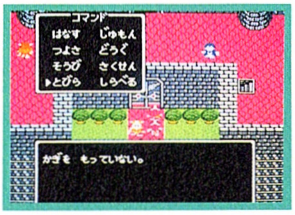
▲城内1F

城内2F▶



①カギのかかった扉

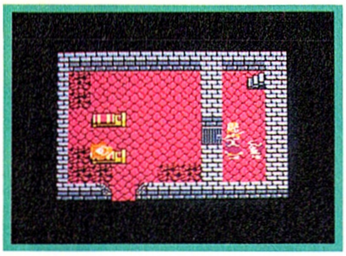
城内へと通じる3つの扉には、すべてカギがかかっている。だから、中に入るためには、どうにかしてカギを開けなくてはいけないってわけ。とりあえず、とびらコマンドを試してみよう。



←扉にはカギがかかっていて、入れないようだが…

②地下にはろうやがある

↓ろうやのカベはこわれているようだぞ



兵士たちに話を聞いても、誰ひとりとして王様の居場所を知らないのだ。どこに隠れているのだろう。必ず城内にいるはずなのだが…。

さらに地下へと降りると、そこには大きなろうやがあり1人の老人が閉じ込められている。ただ、入口の前で見張りの兵士がジャマをしているので、話を聞くことはできないのだ。

③大臣の部屋

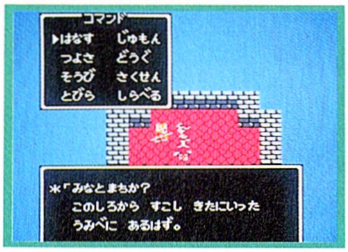
城の1階には、王様に直接仕える大臣がいる。彼なら王様の居場所を知っていそうなものだが、話しかけても何も教えてくれない。それどころか、ろうやに入れるとまで言われてしまう。



←ここにいられると、何か困ることでもあるのかな

④見張り台

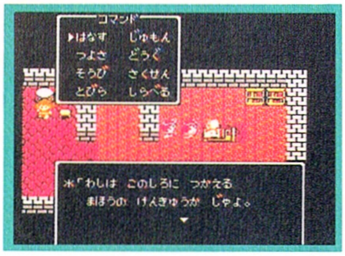
3Fへと通じる階段を昇っていくと、そこには見張り台らしきものがあり、1人の兵士がまわりの様子をうかがっている。これほど厳重に警戒するからには、よっぽど重要なことが隠されているに違いない。また、この兵士は、大臣に関する情報を教えてくれるので、忘れずに話を聞こう。



↑次なる目的地のようだね。その港町に行けば、何か手がかりがつかめるのだろうか

⑤ナゾの老人

2階には、魔法の研究家というナゾの老人がいる。何やらあやしげな雰囲気なのだが、どんな魔法を研究しているのだろう。2人の父親が研究していた錬金術と、何か関係がありそうな気もするぞ。どうやらこの城は、目的を達成するためのとても重要なポイントになりそうな感じだね。この老人が、何か秘密を知っていそうだぞ。



↑教えるわけにはいかないと言われると、よけいに知りたくなるもの。昼間がムリなら、夜になってからでもしのびこんでみよう

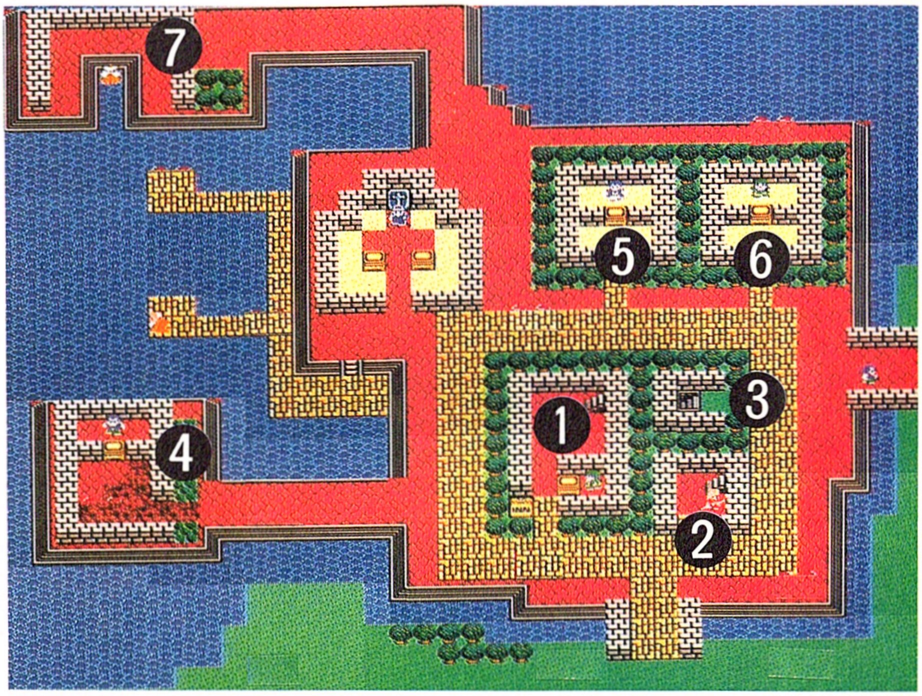
ハバリア

出会いと別れの港町

キングレオで話に出てきた、北にある港町。なにはともあれ、たどりついたらまっさきに、兵士に教えられた人から情報を聞き出したいものだ。ほかにも、新しい王様に関する様々な情報が得られるので、くまなく話を聞いてまわることにしよう。そして、次なる目的地に向かう前に装備を整えておこう。



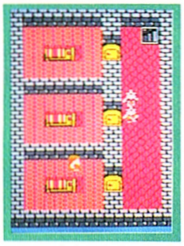
←ハバリアから、海岸沿いを西へと歩いていったところには、ほこらがある



①宿屋

1人につき1泊6G

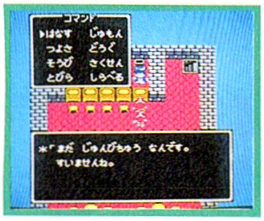
この町のまわりから、だんだんと敵が強くなってくる。レベルが低いと思ったら、しばらくはここを拠点として、レベルアップしたほうがいいぞ。



←2階には客室が3つある。昼の間は1人しか人がいないのだが、夜になると泊まり客が帰ってきているぞ。夜になったら、自分たちが泊まる前に忘れずに立ち寄ってみることにしよう

②2階は酒場

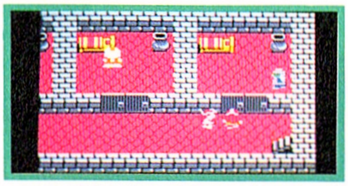
階段を上がると、そこには酒場がある。ただし、昼間は準備中なので、たずねてもたいした話は聞けないのだ。夜になればお客さんもいるだろうから、もう1度のぞいてみることにしよう。



←従業員しかいない昼間に比べて、夜は何人もの客がいるのでにぎやかなのだ

③地下にはろうや

この建物の地下はろうやになっている。中には、見張りの兵士のほかに、囚人が2人とモンスターが1匹捕まっているのだ。鉄ごうしごしに話を聞くことができるので、忘れずに話しかけてみることが大切だ。



↑ろうやに閉じ込められているとはいえ、必ずしも悪いことをした人とはかぎらないぞ

④武器屋

マーニャ専用の武器が初登場。ただ、どくがのナイフのほうが攻撃力は上なのだ。また、ミネアにはモーニングスターを買ってあげよう。

くさりがま	550G
てつのおうぎ	620G
どくがのナイフ	750G
モーニングスター	1250G
どくばり	1300G

⑤道具屋

僧侶タイプとはいえ、ミネアはキアリーを使えないのだ。遠出をするときは忘れずに、どくけしそうを持っていくように。保険だと思えば安いものだ。

やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G

⑥防具屋

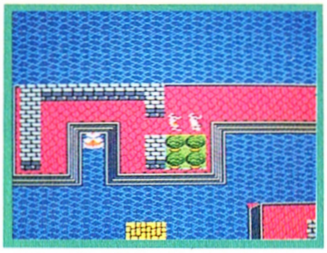
手軽に防御力をアップできる盾は、スグにでもミネアに装備させたいところ。また、盾を装備できないマーニャには、できるだけ早めにけがわのコートを買ってあげることにしよう。

かわのドレス	250G
けがわのコート	600G
てつのよろい	1200G
かわのたて	90G
うろこのたて	180G
はねぼうし	280G

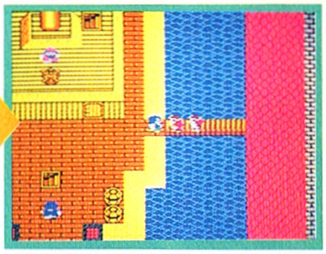
⑦船が停泊中

港町というだけあって、町の奥にある港には船が停泊している。定期船のようだけれど、今のところ出発する気配はないし、まだ出発の予定も決まっていない。もしかしたら、この船に乗ってどこか別の大陸に行くことになるのかもしれないぞ。

また、この船は、港に入った瞬間にズームアップして大きくなるのだ。ただ、今の段階では中に入ることはできないけどね。どうにかして入り込むことはできないのかな。



↑港には船が停まっているのが見える。様子を見るために近づいていくと…



↑港に入ったとたんにズームアップ。でも、乗組員がジャマをして中に入れない

アッテムト

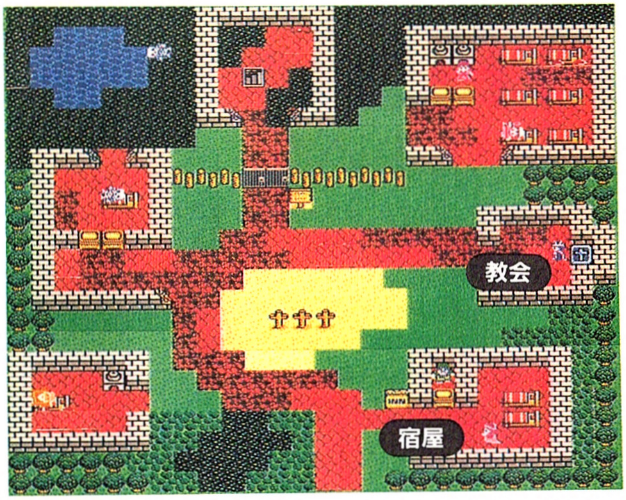
見るからに荒れ果てた鉱山の町

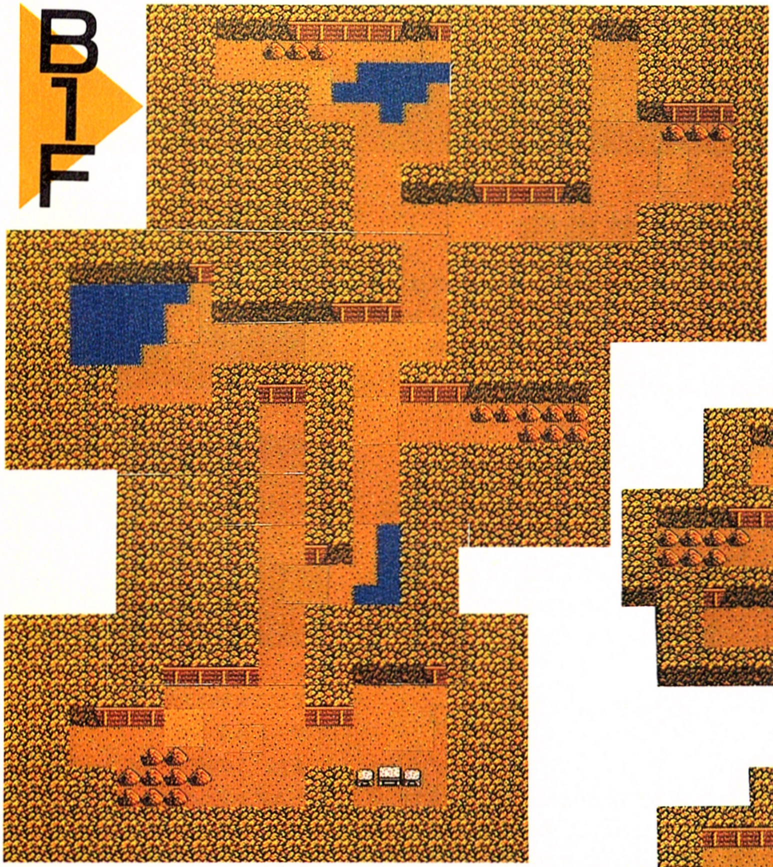
北の果てにある鉱山の町は、地下に広大なダンジョンを抱えている。しかも、その奥深くには重要なアイテムが隠されているというのだ。

ダンジョンの内部は、それほど複雑な迷路になっているわけではないし、今までのような仕掛けもない。ただ、出現するモンスターがかなり手強い。確実にレベルアップしたうえで、装備を整えてから乗り込むようにしよう。



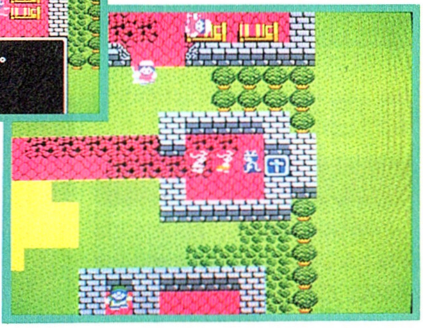
↑鉱山の町として栄えたこの町に何が起きたのか



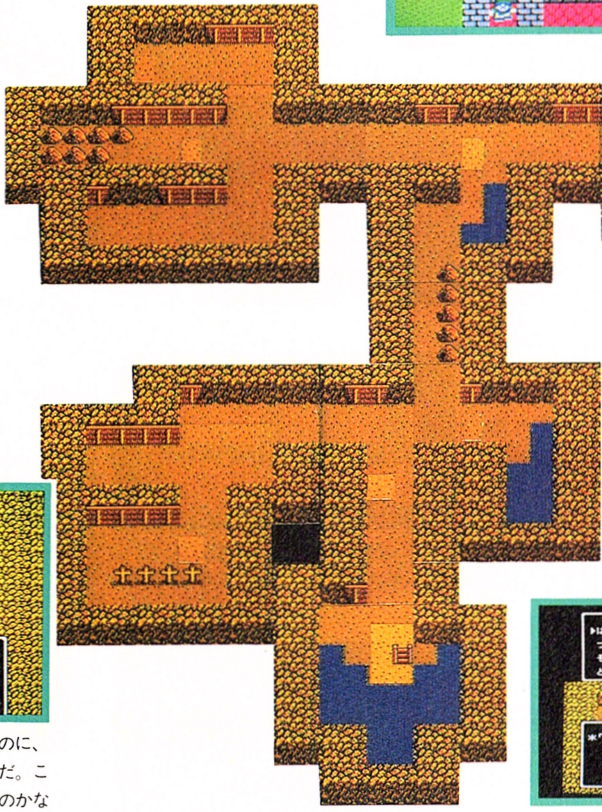




←いちおう町ということだから、地上部分には宿屋がある。リレミトで脱出したら、スグに泊まれるのはウレシイかぎりだ。値段は1人につき1泊8Gだぞ



→もしものことがあってもいいように、ダンジョンに突入する前には、必ず教会でセーブしておくことだ



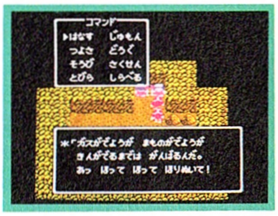
↓ダンジョンの入口の前には柵が設けられているうえに、立入禁止の立て札まで立っている。とはいっても、目的を果たすためには危険を承知で入るしかないぞ





↑モンスターが出現しているというのに、炭坑の中にはまだ人が残っているのだ。この人たちはモンスターに襲われないのかな

↓さらに地下3階では、いまだに掘り続ける人もいるのだ



第4章に登場する全モンスターガイド

攻撃パターンはさらに豊富

4章には、全部で28種類のモンスターが登場するのだ。しかも、そのうちのほとんどが、今まで見たことのないヤツばかり。前もってデータを頭にいれておいて、余裕をもって戦うようにしよう。また、キングレオ城の周辺には、待ちに待ったキングスライムが出現するので、お楽しみに。

スライム

4章では、普通のヤツと合体するヤツ、2種類のスライムが登場するので注意すること。

HP 8 G 2 EX 1

キリキリバッタ

レベルが低いとき集団に遭遇するとかなりてこずる。良い武器を装備して戦っていこう。

HP 8 G 2 EX 1

スライムベス

ただのスライムよりほんのちょっと強くなっている。お金も3Gほど多くもってるんだ。

HP 10 G 5 EX 2

ももんじゃ

攻撃力はないし、呪文も使えない。見た目より弱い、パッとしないモンスターなのだ！

HP 10 G 8 EX 3

とんがりあたま

一見すると、呪文を使いそうな感じがするのだが、特殊攻撃は何ももっていないのだ。

HP 15 G 11 EX 7

あばれこまいぬ

体当たり攻撃だけとはいえ、攻撃力が非常に高い。序盤においては最強の相手といえるぞ。

HP 23 G 20 EX 7

つちわらし

単体ではたいしたことはないのだが、ピンチになると仲間を呼ぶ。数が増える前に倒そう。

HP 13 G 10 EX 4

みならいあくま

メラを使ってくるのだが、それも1回だけのこと。HPに余裕があれば、楽勝の相手だ。

HP 15 G 13 EX 11

ミノーン

守備力が高いので、呪文攻撃が有効だ。できれば力をためている間に倒すようにしたい。

HP 16 G 18 EX 5

おばけきのこ

攻撃力は高くないのだが、毒をもっている。できるだけ攻撃を受ける前に倒してしまおう。

HP 19 G 15 EX 6

いしにんぎょう

HPは高くないし、呪文もスカラを使うぐらいなので、呪文で攻撃すればこわくない。

HP 15 G 17 EX 12

つかいま

攻撃そのものよりも、不思議な踊りでMPを減らされるのがツライ。早目に倒すことが大切。

HP 25 G 28 EX 15

メイジももんじゃ

ヒャドを使うももんじゃ。攻撃力もそれなりに高く、集団で現れたときは要注意だ。

HP 28 G 30 EX 18

メラゴースト

フツーの攻撃だと、よけたり分裂したりするので、呪文攻撃がおススメ。メラを使うぞ。

HP 12 G 16 EX 6

ヘルビートル

なんのとりえもないモンスター。レベルの低いときに間違って遭遇するとこわいけどね。

HP 20 G 21 EX 16

ベロベロ

HPが高いうえにマヌーサを使うので、とても手強い。強力な攻撃呪文がほしいところ。

HP 39 G 56 EX 28

しびれだんびら

名前が示す通り、マヒ攻撃を得意としているのだ。集中攻撃でまっさきに倒したい。

HP 28 G 18 EX 25

ひとつめピエロ

ギラを使うので、集団で現れると苦しい相手だ。ただ、その呪文も1回きりだけどね。

HP 36 G 52 EX 27

エビルハムスター

特殊攻撃はないのだが、必ずといっていいほど集団で現れる。ギラとバギの連発で倒せ。

HP 26 G 18 EX 43

ドードーどり

HPが高いうえに攻撃力も高く、手強い相手だ。特殊攻撃がないのがせめてもの救い。

HP 45 G 13 EX 11

ダークドリアード

不思議な踊りでMPを吸い取るイヤなヤツ。MPをムダにしないうちに倒してしまおう。

HP 31 G 30 EX 25

メタルスコーピオン

特殊攻撃はないのだが、守備力がとても高いぞ。呪文を使って攻撃するようにしよう。

HP 32 G 38 EX 59

パンプドック

攻撃を受けると、眠らされてしまうことがあるのだ。攻撃呪文を連発して早めに倒そう。

HP 37 G 24 EX 36

とらおとこ

身の毛もよだつおたけびをあげて、からだの自由を奪う。HPも高く、苦戦しそうだ。

HP 46 G 50 EX 30

あばれうしどり

現れたときから眠っているかと思うと、寝返りで攻撃してくる。体当たりには要注意だ。

HP 21 G 19 EX 7

ベビーサラマンダ

火の玉をはいて、パーティー全員にダメージを与える。集団で現れたら全滅のおそれも。

HP 35 G 58 EX 59

さまようたましい

まごまごしたり、混乱していたり、おびえていたりするうえ、最後ははじけとぶのだ。

HP 40 G 28 EX 20

キングスライム

スライムが合体してできたモンスター。マホステを使うので、呪文攻撃が期待できない。

HP 150 G 150 EX 100

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

Ⅳをプレイしてみた人のオモシロ悲しい体験をどっさり掲載してるぞ!!

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

男勇者にすれば…

留年の危機と受験生であることからろくにドラクエをプレイさせてもらえなかったけど春休みで一気にクリア!! やっぱり女勇者にするんじゃなかったなー。あれじゃまるでレ×じゃんか。それもシ○○○がオ×マなら少しはうなずけるが…。

それからエンディング近辺のコトですが、人間完全悪の方が面白かったような気がする。○○○○ロも人間もアイツにノセられたって感じじゃん。でも一番かわいそーなのはエ○○ー○だ。

No.0490 石川県・MLF後野

考えてみるとエ○○ー○ってマヌケでいいかもしんない。

死の恐怖感

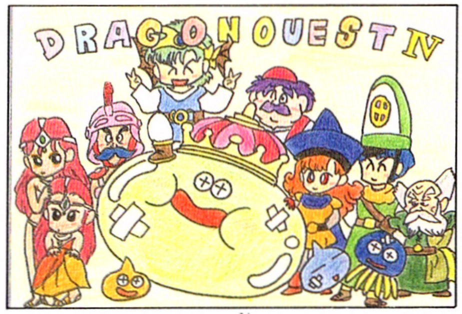
ドラクエⅣを2～3日でクリアされた方、おつかれさまでした。僕は1日8～9時間も冒険していたのにクリアまで14日もかかりました。なぜかというと死の恐怖感を増すために「1回でも死んだら冒険の書を消す!!」と決めていたからなのです。

1～3章はなんとかクリアできたのですが、4章でキ○○レ○と戦っているときにマーニャが死んだので、即冒険の書を消したのです。2度目も同じところで死んでしまったので消しました。このことを4章をクリアしていた9才のいとこに話したら大笑いされ、キ○○レ○には必ず○けなきゃいけないことを教えられました。そのときのショックは大きかったです。「今までの苦労はなんだったんだ～!!」って。で、3度目の冒険でやっと念願の5章に入ることができました。もう2度と冒険の書を消したくなかったのでレベルを上げまくりました。たしか最後の敵を倒したときのレベルは全員60～70くらいだったと思う。苦労しまくって見たエンディングは感動ものでした。

P.S.こんなマヌケなことをしたのは僕だけなんだろうなあ。でもⅤが出たらまたやるかもしれない。

No.0491 岡山県・サンホン

キ○○レ○のところでリセットした人は多いと思うけどね。



◀No.0498 和歌山県・中橋知里

キャラクターの年齢

主人公たちの年齢を考えてみました。まず勇者は17才でしょ。

ライアンは私の見る限り40～50才前後では…。おぢさんだね。

アリーナちゃんは勇者より年下の方がいいので16才または17才くらい。クリフトくんは勇者より年上かなあ…。だから20才前後が理想。ブライはよくわかんないけど70から80才くらい？

トルネコもライアンと同じくらい。

マーニャはクリフトと同じくらいなので20才前後。ミネアは妹なので1～2才年下かな。2人とも勇者より年上であって欲しいな。

うーん…。そんなふうに考えてみると、本当にいろんな人たちが勇者に力をかしてくれてるんだと思った。

No.0464 広島県・あみちゃん

そんなに年くってるかな？ それじゃ次の意見ね。

仲間の年齢

8人の年齢を考えました。ライアンは仲間うちでの話し方を見ているとどうも見かけより若いようだ。もしかすると27、8才くらいかも…。

アリーナとクリフトは同い年くらい。ブライは腰もシャンとしてるから60代であろう。

トルネコはお子様がまだ小さいのでけっこう若いかも…。けどネネさんは若くて美人だぞ！ 絶対!!

マーニャとミネアはアリーナより年上でしょうね。20代前半くらいかな。

結論。ライアンとトルネコはみかけより若い!! と思いました。

No.0146 新潟県・赤蜻蛉

たしかにみかけより若そう。でもそんなに若いかな？ みなさんは若い派？ 年寄り派？

爆弾岩さんへ

私は雨と風の中、寒いのに並んでやっとドラクエⅣを手にいれた。家に帰って「さあ、やるぞ!!」とプレイしたところ、1時間ほどして眠くなった。「少し寝るか」と思い、セーブし正しく電源を切って寝た。しばらくして再び冒険しようと電源をいれてみると、「ガーン」冒険の書が「音」もなく消えているぢゃないか!! それは2月12日午後11時13分の出来事だった。「気のせいだろ…」と再びプレイ。セーブして電源を切ると…また消失している。毎日5回くらい消失して。あきらめて土曜日に買った店でかえてもらった…(不良品)。でも…最悪!!

No.0492 福岡県・えくすかりば～

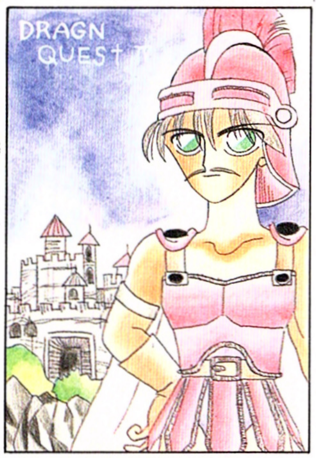
同様ハガキもう1通来てました。覚える気のないバックアップだからとんだワケじゃないぞ!?

冒険の素消失

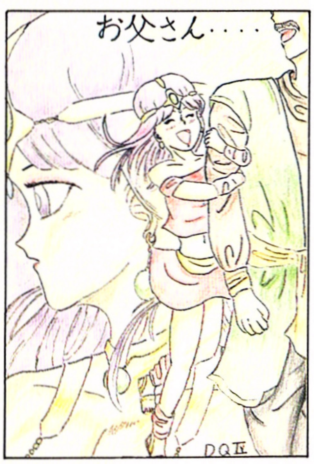
冒険の書が消えた!! …となげいているみなさん！ みなさんはまだいい方ですよ！ 私なんかこわれたんですよー！ カセットが…。電源を入れて



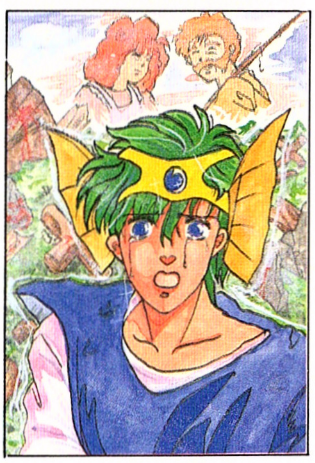
▶No.0383 京都府・半木めいや



▶No.0064 新潟県・美夕



▶No.0497 千葉県・シャドウ


▶No.0257 秋田県・えるふ



▶No.0251 東京都・おばけの鬼太郎

も灰色画面でちゃんとなったと思ってもバグかモザイク…。

せっかく受験も卒業式もおわって4回目の冒険をゆっくりやろうと思ってたとこなのに…。バカヤロー!!

No.0493 長崎県・DRAGORAM

ちなみにそのカセットはエニックスでとりかえてくれるはず。問い合わせてみるといいぞ。

最後の敵の倒れかた

最後の敵を倒したとき、とどめの一発がトルネコの呼んだ商人軍団の一撃だったことがあった。もすこしカッコよく倒したかったなあ。しくしく。

No.0196 山口県・竜の女王

商人軍団にパコパコ叩かれて命の炎を消されたアイツ。想像するとマヌケでカワイイのだ。

はるか前のこと…

レベルがまだ20にいったかいってないかのころ、とあるところで洞窟を見つけ、中へ様子を見に行きました。そこで出てきたのはドラゴンライダー2人。逃げることの嫌いなぜる(勇者)はそのまま殴りかかっていきました。1ターン終了したとき画面は緑。全員HP30前後でした。パーティー編成はぜるとライアン、アリーナ、トルネコ。もののみごとに殴るしか能のないパーティーでした。

そこで問題です。この次のターンにぜるはどうしたでしょうか。

答「みんな! 俺のために死んでくれ!」と叫び、自分にベホイミをかけた。

No.0494 愛知県・芳野真輝

やっぱし全滅はさけたいもんね。…といいわけ。

クリアがおくれたのは?

き○○のほこらに気づかずにクリアしたのって、私だけでしょうね…。どーりでみんなとレベルがいっしょなのにクリアできなかったわけだ…。

No.0495 北海道・荒巻鮭子

最後の敵が見えるちょい前にはかならずあるって。Vの時(?)には注意しようね。

VSマネマネ

いつもモシャスをとなえていい気になっているマネマネに、こちらもモシャスをとなえて対抗すると、「しかし、なにもおこらなかった」と表示されやがった。…ひどすぎるっ!

No.0496 東京都・PYファレス

マネマネに変身してもいいことなさそう。だけど楽しいね。

ドラクエのおもしろ体験募集中!!

ドラクエIVプレイ中になんだか人とかわった体験をしてませんか? そんなおもしろ悲しい体験を募集しています。そのほかにも感想、希望、ドラクエIVに関する意見ならなんでもアリなのでよろしくお願いします。5章やエンディングのストーリーなどをくどくど書いてきても没ですよ。まだプレイしてない人もいて、不愉快な思いするかもしれないからね。あて先は右のハガキのとおり。



▶No.0410 広島県・秋本奈槻

STORY 闇の呼び声 ―選ばれし者たちの伝説―

あるとき、あるところに、平和な世界がありました。そして、そこに1人の賢者がいました。ある日、賢者はこの世界に"闇"が現れ始めたのを感じました。そして、この世界に住む3人の若者に、1つの使命を与えたのです。

「闇が生まれしとき、力を1つに集め、それを封印せよ」

ところが、その人はやがて息絶えました。闇を追い返せずに…。

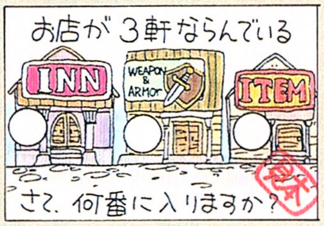
選ばれしものの1人があなたです。あなたは旅立ちを決意しました。

主人公

今回の主人公となるのが、多くの応募作品の中から選ばれた、右のキャラクター。生まれたばかりで、まだまだわからないことばかりだけど、これからの彼女をつくっていくのは、みんなのハガキなのです。



■選択肢は忘れずに



最後に選択肢さえついていれば、ハッキリいってハガキの書き方は自由。文字ネタ、イラストネタ、なんでもアリアリだ。ただし、イラストの場合は、ウインドウの中に選択肢を書くこと。これお約束。その際に、番号は書き込まなくてもいいからね。

■参加することに意義がある

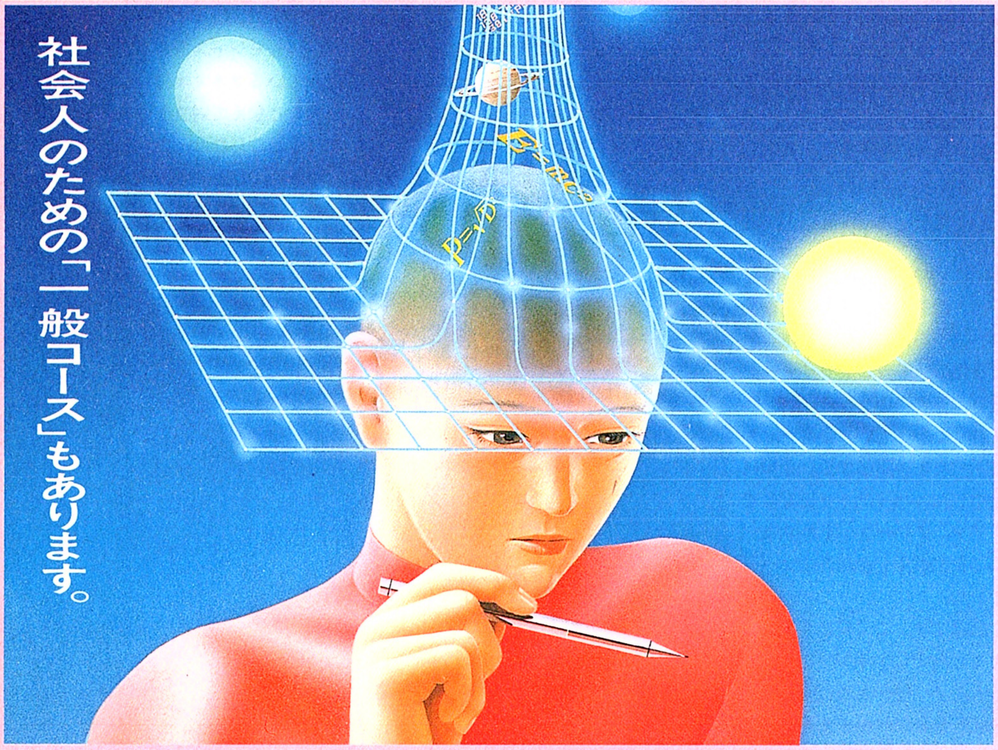
読んで楽しむのもいいけれど、参加しなくちゃ意味がないのだ。というわけで、みんなのハガキを大々的に募集している。今後は、左上のストーリーをもとに展開していくことになるので、どうかよろしく。応募の少ない、始めのうちがネライだぞ。



ドラゴンクエストIVマスターズクラブ主催

誌上RPGおハガキ募集中

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！



試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術
〈通信指導〉

●**2分で20個も暗記できてビックリ！**
高知県　北川れなさん（中3）



記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一日で覚えられるのかな？と正直言って信じられませんでした。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理科の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

●**一時間で数十の歴史年号を暗記！**
宮崎県　山村貴史くん（中3）



僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いちど おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

Ⓑ

➡今なら右のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

この信じられないような暗記術が君のものになる!!

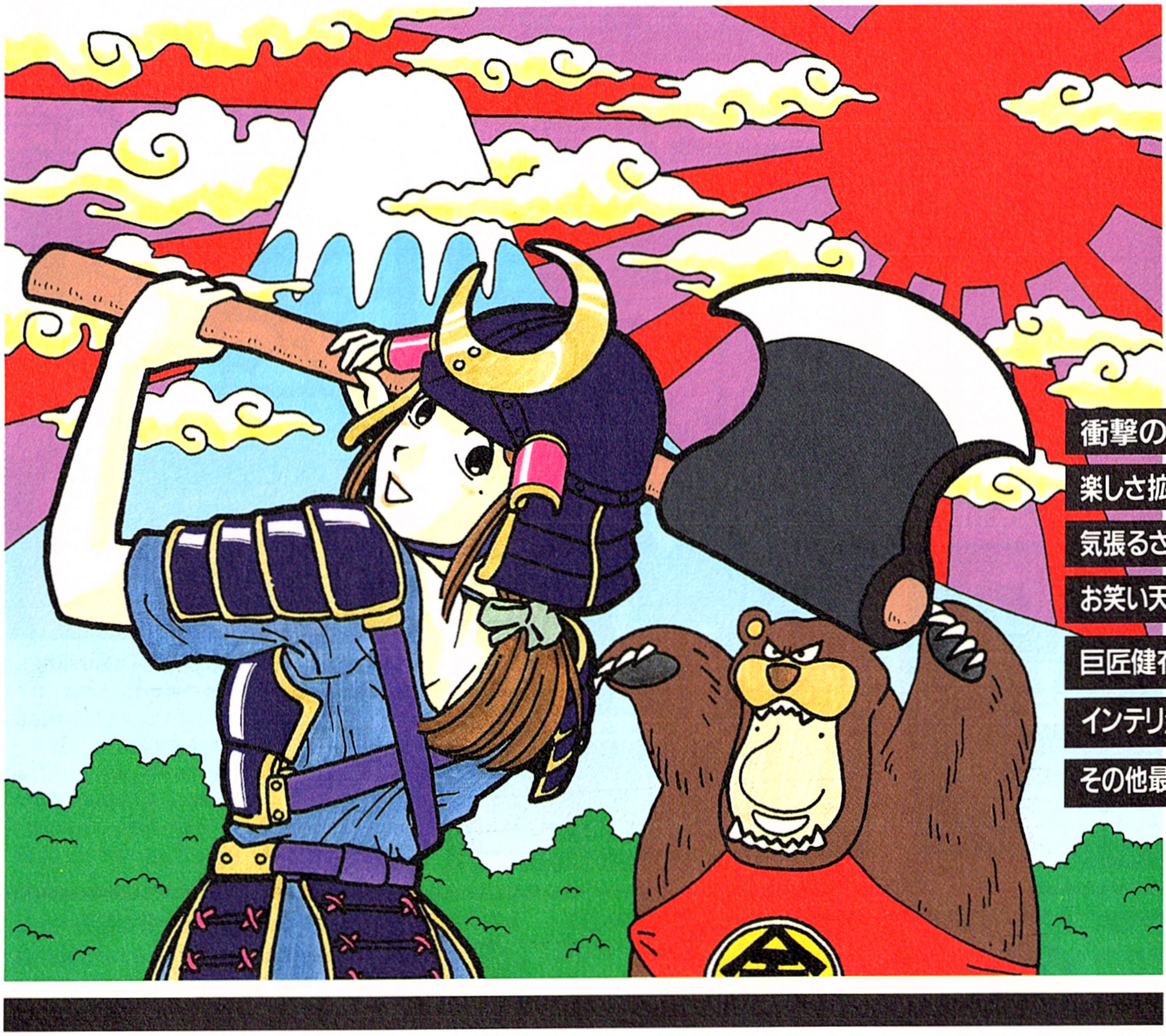
- 歴史年表くらいカンタンに丸暗記！
- 周期律表なんて試験直前でもアッサリOK！
- 理数系の公式なんかは、超ラクラク！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc.

東京カルチャーセンター
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
✆東京03(317)2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

BUG-BOY CLUB

ヘンな本ほどおもしろいっ！ 愉快なBBC、今号も元気！

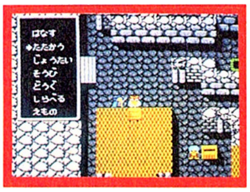
個性があるというのは目立つものです。BBCは目立ちながら役に立つ。そして、おもしろい、楽しい！　必本のヘンなやつですが、内面的にも外見的にも読者の求める使い勝手を考えた工夫がいっぱい。毎回新鮮な気持ちでお読みいただけます！



- 衝撃のサンサーラナーガ！
- 楽しさ拡大PCエンジン&GB！
- 気張るさとみへんなもの発見伝！
- お笑い天国投稿写真ジャーナル！
- 巨匠健在紙コンアトランダム！
- インテリ企画の流行語ウイザード！
- その他最高の快楽企画が満載っ！

Vol.10

サンサーラ・ナーガの



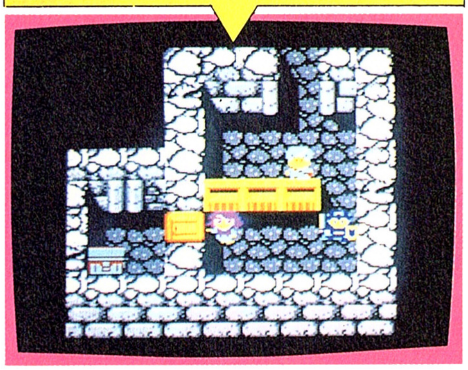
人をすりぬけて、大もうけ!!

キャラとキャラがごっつんこ……しないで通りぬけるのだっ!!

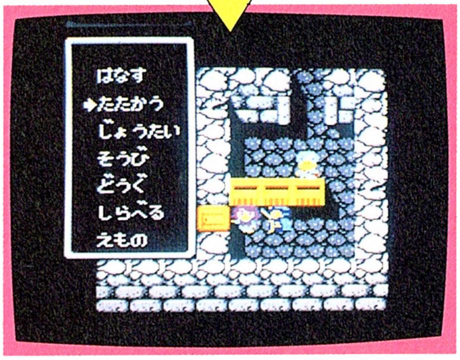
FC サンサーラ・ナーガ

SOFT 5

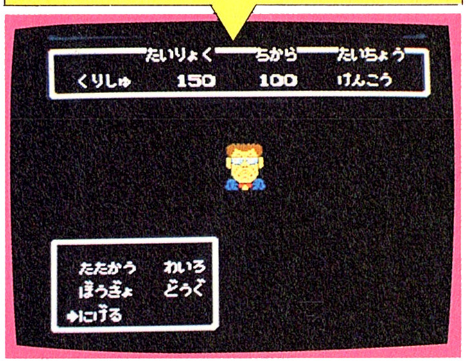
❶人がジャマして通れないぞっ!!



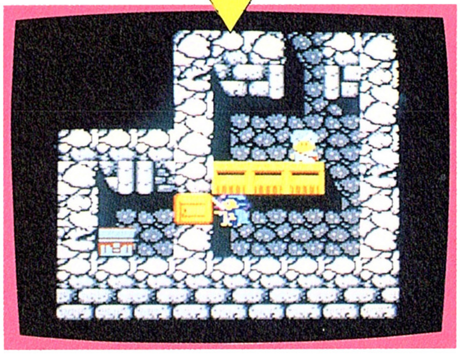
❷男は勝負師。強敵でも戦うべし!!



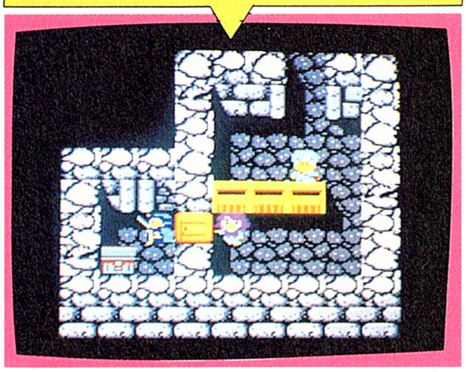
❸でも、逃げるとゆー柔軟性も大切



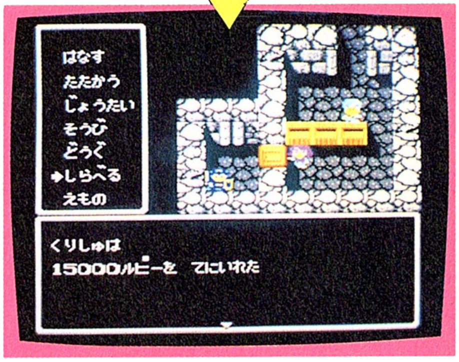
❹キャラ同士が重なっちゃった〜!!



❺トビラを開けてルンルンルン♡



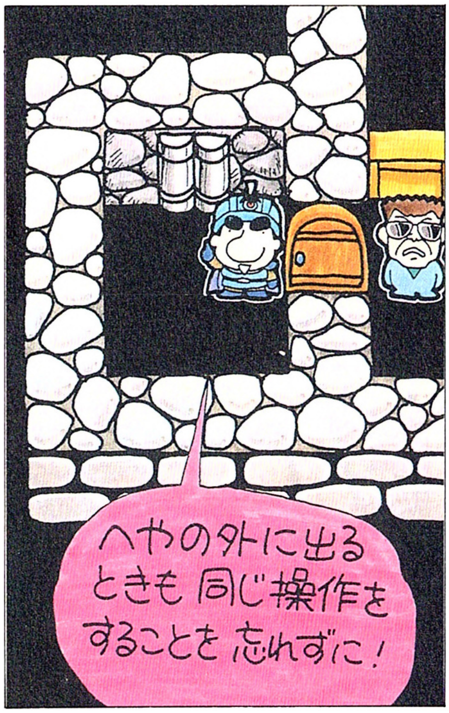
❻レベルが低くても大金持ちっ!!



竜を育てるRPG『サンサーラ・ナーガ』で、とーってもお得なワザを発見! なんと、主人公がユーレイのように人をすりぬけて、レベルが低ければ入れないハズの部屋に入れるようになっちゃうのだ。

報告してくれたのは、新潟県の中村誠特派員。

この技を使って、イロんな町の部屋に忍びこもう。町によって大金をもらえたり、ワープできたりするぞっ!! 低レベルでもゲーム終盤の場所へだって行けるのだ。町に寄ったら、試しに遊んでみようぜっ。



↖町の中には、トビラの前に人が立って通せんぼをしている場所がある。主人公のレベルの低いうちは、コイツらを倒すのはほとんどムリというものだ。(①) 無謀といわれてもお構いなく、とりあえず戦おう。(②)で、すかさず"にげる"にする。逃げるが勝ちなのだ。(③)通常画面に戻ったら、トビラの前にいる人の方向に✚ボタンを押してみよう。なぜか、キャラが重なっちゃうぞ。(④) これで中に入れる! お金もガッポリなのだ。(⑤⑥)

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

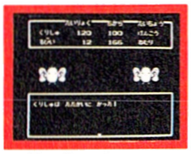
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

大スクープ!

『ドラクエⅣ』の影響か、今年はRPGが大ハヤリ。キミのバグは、みんなのバグってことでイロンなバグを大紹介っ!!



ラクラク解毒術!

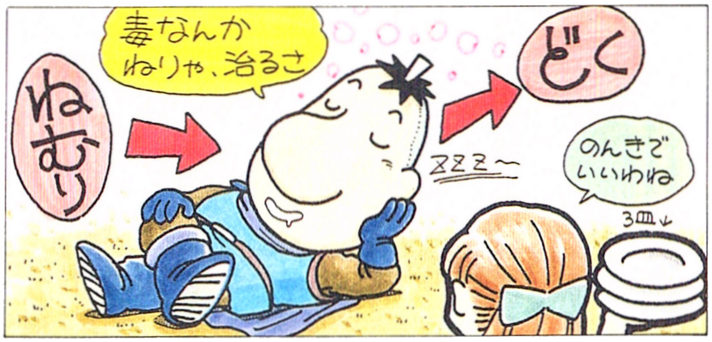
くすり屋さんはもういらない!!

SOFT 2

FC サンサーラ・ナーガ

敵の毒を受けたら、もー最悪。2歩歩くごとにHPが1ずつ減ってっちゃうんだよね。毒を消す〝せーろがん〟を持ってないときなんか、ホント困っちゃう…とお悩みのキミに、とってもきの情報を教えちゃう。

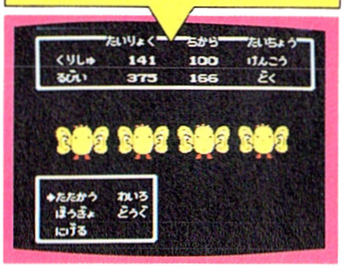
報告してくれたのは、宮城県・石川純一特派員。〝せーろがん〟がなくても、カンタンに解毒できちゃう方法が見つかったのだ。やり方は、敵のねむり攻撃やクラクラ攻撃にかかるだけ。よーするに、キャラの健康状態を変えればイイのだ。



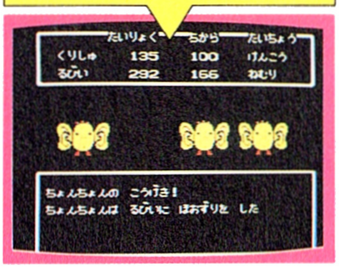
❶うえっ! 毒を受けた



❷こいつの攻撃で……!?



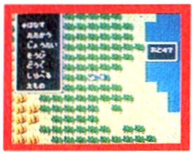
❸ワザとねむらされて…



❹ほーら、心身健康!!



↑毒を受けてしまったら、ねむり攻撃やクラクラ攻撃をしてくる敵と戦おう。で、ワザとねむりやクラクラにかかっちゃうのだ。目覚めたら、もう毒はありましぇん。やったネ♡



MUSICスタート!!

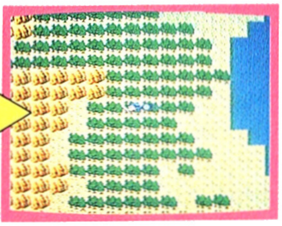
聞き耳たてて、音楽鑑賞!!

SOFT 2

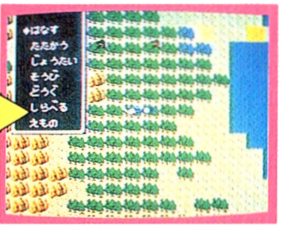
FC サンサーラ・ナーガ

ビクター音楽産業から発売されてるこのゲーム。レコード会社だけあって〝音楽〟はやっぱりコっている。まとめて一度に聞けたらなあ、と思ってたら、あったぜあったぜ〝サウンドモード〟!! 報告者は、東京都の長谷川恭太特派員。全47曲を心ゆくまで聞いてほしいな!!

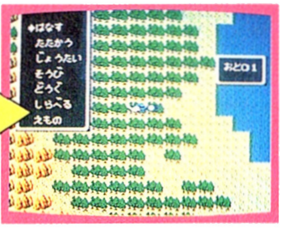
❶Aを押して



❷コマンドで



❸音楽選曲!!



↑フィールド上でⅠコンのAボタンを押してウインドウを出そう。ここで、ⅡコンのBボタンを押しながら〝はなす〟コマンドを選ぶと、ミュージックセレクトができるのだ



忍者のサウンドだ!!

ステレオ風画面にびっくり

SOFT 1

FC 忍者龍剣伝Ⅱ

2種類のサウンドモードを送ってくれたのは、山梨県・河野功特派員。1つめは下のやり方でOK。で、2つめは、タイトル画面を出し、〝TECMO PRESENTS〟と出たらスタートを押す。これを2回くり返した後、タイトル画面で下のコマンドを入力すればイイのだ。

❶コマンド!!



❷サウンド!!



❸ステレオ!!



↑タイトル画面で、Ⅰコンの✚ボタン左上とA、B、セレクトボタンを押したままスタートボタンを押そう。忍者が現れ、サウンドモード画面になるぞ。全28曲を自由に選曲。

次号のお題

ファイナルファンタジーⅢ

ジョブチェンジシステムが新鮮な『FFⅢ』。あっと驚く大ワザから、くすっと笑えるオマヌケ技まで大募集! 41円でソフトをもらおう!!





隠しコマンドほらホラ!

2大コマンド大公開ッ!!

PC ドロップロックほらホラ SOFT 2

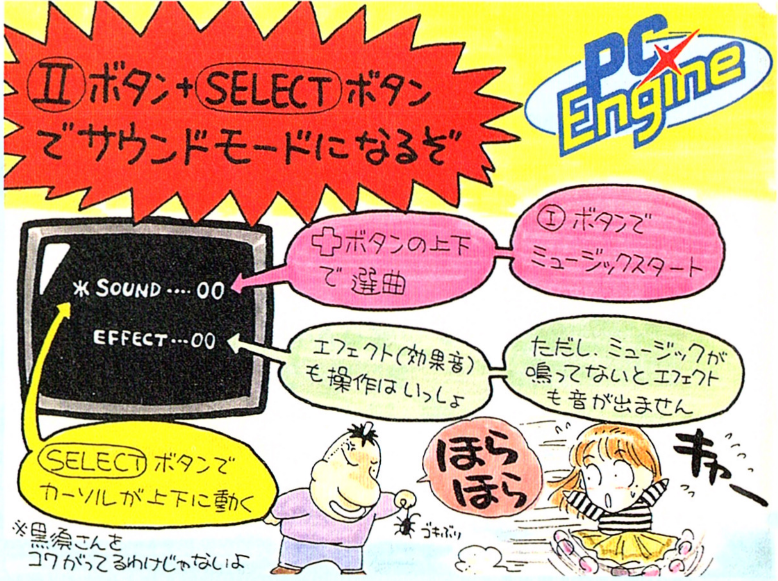
徳島県の高田特派員からは、2大隠しコマンドの情報が送られてきたぞ! 情報の内容は、コンティニューが無限にできるとゆーものと、ステージセレクトができるコマンド。この2つさえ覚えちゃえば、ゲームが10倍楽しめるってもんだ。何回プレイしてもスグに死んじゃうとゆー人や、もっと先のステージをプレイしてみたいとゆー人は、ぜひとも試して欲しいコマンドだね。コイツは本当にお得なコマンドだぜ!!

無限コンティニュー

Ⅰ+RUN、Ⅱ+RUN、Ⅰ+Ⅱ+RUNと順に押す

ステージセレクト

セレクトを16回以上押してRUNを押す



❶タイトル画面で入力



❷クレジット×?だーッ!!



↑①タイトル画面で、上の"無限コンティニュー"のコマンドを入力しよう! ②すると、いつもは○としか出ないクレジットが×となる。これで、何回でもコンティニューできるぞ

❶ステージセレクトもある



❷いきなり最終ステージ!



↑①面セレクトも、タイトル画面でコマンドを入力する。②もちろん、いきなり最終面を選んでプレイすることだって可能。とにかく、どこでもお好きな面をプレイできるのだ!!

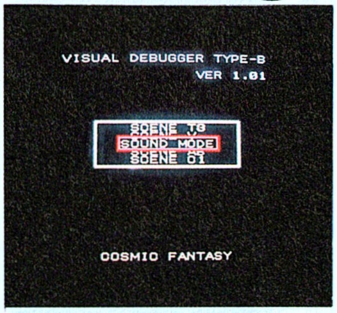


好きなだけ見せます

お約束モードを発見したぞ

PC コズミックファンタジー SOFT 1

日本テレネットのソフトといえば、ビジュアルモードはもうお約束のモード。無くてはならない物となってしまったね。そのお約束モードを発見したとゆー報告が、鳥取県の深井特派員から届いたぞ! ゲーム中に出てくるアニメシーンが全て見られるんだから、ユーザーにとっては本当に嬉しいモードだよね。もちろん、オマケとしてサウンドテストモードも付いているのだ。



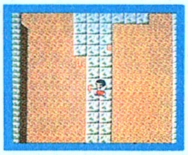
❶ビジュアルモードだ



❷こ～んなのも見れるぞ



↑①タイトル画面で、上のコマンドを入力するとビジュアルモード。②✚ボタンの上下で31のビジュアルから見たいものを選ぶ。Ⅰボタンを押すと、アニメーションが始まる

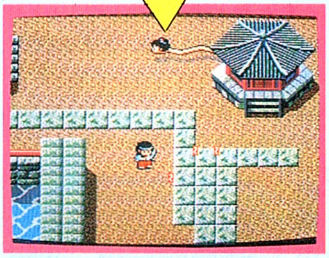


死んで得する!?

死んだときの状態で再プレイ

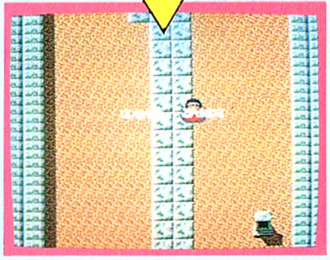
PC 奇々怪界 SOFT 1

❶お札を取ってパワーアップ

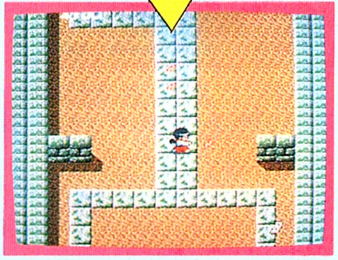


埼玉県の落合特派員からの報告は、転んでもただでは起きないとゆー、なかなか根性の入った情報だ。この技を利用すれば、コンティニューがなくなりゲームオーバーになったら、ゲームオーバーになったときのパワーアップアイテムを持ったまま、ステージ1からプレイできるのだ。これなら、もしコンティニューが無くなっても、それほどくやしさは残らないってもんだ。

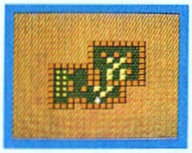
❷あらあらGAME OVER!!



❸ステージ1なのにホラ!!



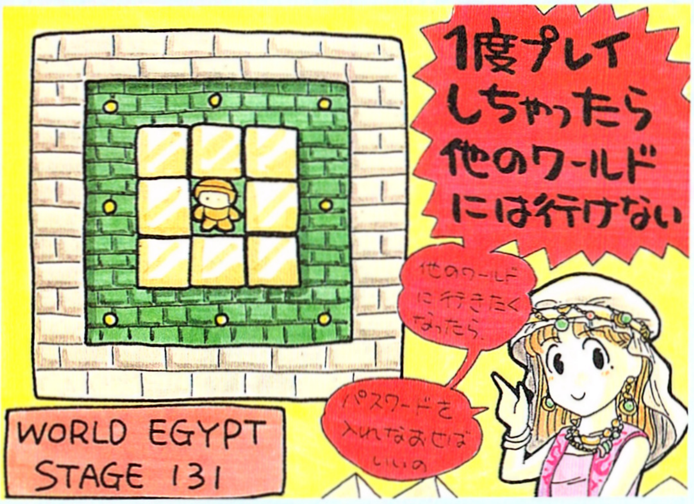
↑①2回目のコンティニューで、お札を取れるだけ取る。②お札を持った状態でワザと死ぬ。③コンティニューがないので再プレイとなるが、お札は残ったままの状態なのだ



好きなだけ好きな面をやりまくれッ!!
セオリー通りのパスワードでなんと150面のステージセレクトだ〜ッ!!

PC 倉庫版WORLD

なんともシャレのきいたパスワード情報を送ってくれたのは、東京都の小笠原特派員だ。なんてったって、発売元のMEDIA RINKの"MEDIA"を入力するってんだから、なかなか気のきいたパスワードだよね。もともと、このソフトはじっくり気長に、ステージ1から解いていくパズルゲーム。でも、ステージセレクトできるパスワードがあれば、イヤなステージを飛ばしてプレイできるので、短気な人にはもってこいのパスワードといえる。これさえあれば、先へ進めずに途中で投げ出す、なんてことは無くなるぞ!!



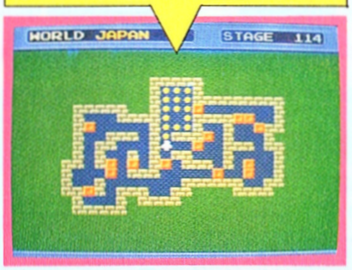
①パスワードは"MEDIA"



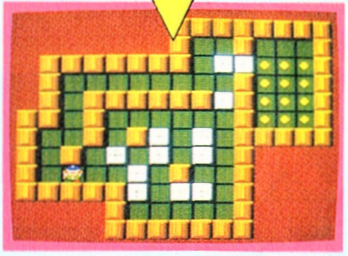
②150面からスタートだ！



③前のステージも選べるぞ



④150面は激ムズなのだ!!



↑①パスワード入力画面で"MEDIA"と入力。②ステージ150からスタートだ。③✚ボタンの左右で1ステージずつステージを選択できるぞ。Ⅰ、Ⅱボタンなら、10ステージずつステージを選択できる。④もちろん、そのままRUNを押せば、激ムズのステージ150が始まるぞ



何でも買い放題
お金を増やすコマンド発見！

GB 天神怪戦

①タイトルでコマンドを入力

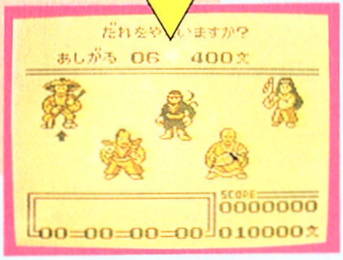


神奈川県の車田特派員からは、スタート時の持ち金が4倍になるとゆー、とてもリッチなお得情報が送られてきた。スタート時の持ち金が4倍になれば、最初から好きなだけ仲間を雇うことができるぞ。お金を節約すれば、ラウンドの途中に出てくるお店で、体力をガンガン増やしながら進むことだってできる。とにかくお得な技なので、苦戦している人は試してみるとイイぞ。

②タイトル画面に変わったら

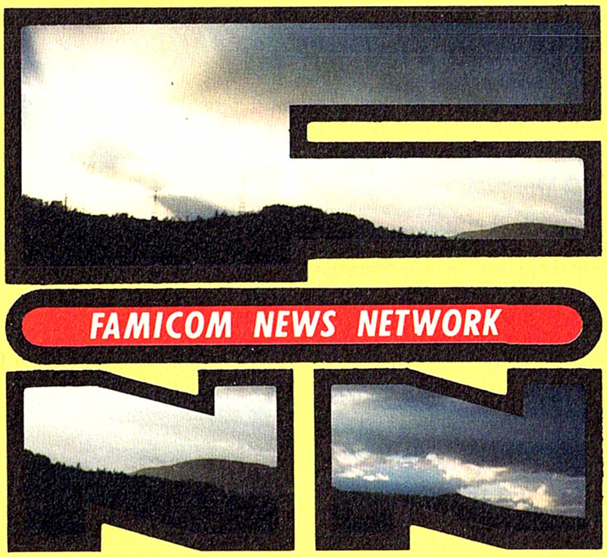


③最初からお金が100文だ!!



↑①電源を入れたら、✚ボタンの下、A、Bボタンを押したままにする。②タイトル画面になったらスタートボタンを押す。③いきなり10000文を持ってスタートするのだ！

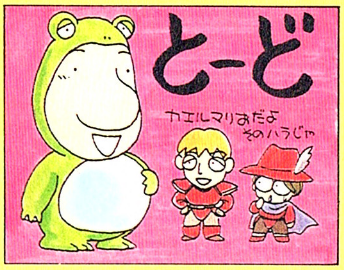




北海道・ロド伊第1号ちゃんが手離すのは惜しいといいながら投稿してくれました。北海道の夜明けでしょうかイカす写真です

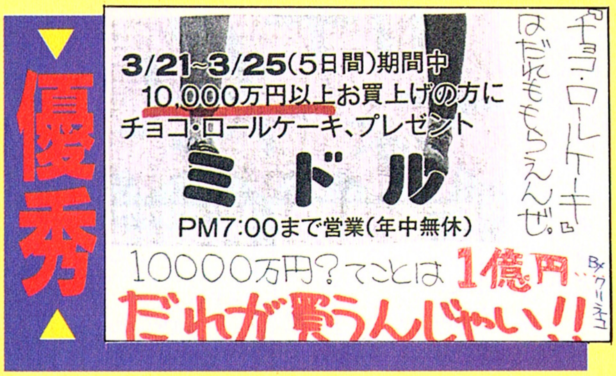
待ってましたのGW。遊んでばかりいないでFNNを読むのだ

やっほ〜う。連休だね。アロハ〜。海外旅行に行くリッチな人も、家にこもってるビンボー人も、FNN読んでハイになろーぜ。くれぐれも五月病には注意しようぜい〜!!



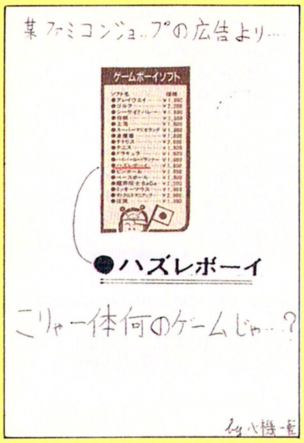


▼優秀▲



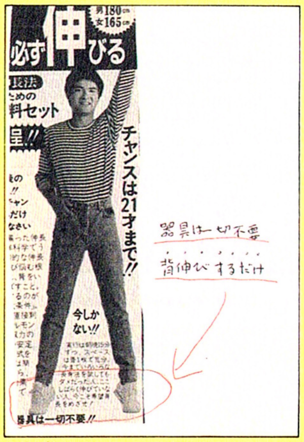
北海道・クリネコ

このお店、土地でも売ってるの? それにしても価格に不釣合なみみっちいプレゼント。



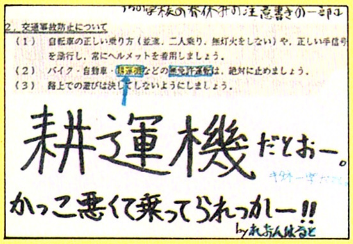
滋賀県・心機一転

アタリボーイってタイトルだとリンクスのゲームかと思っちゃうでしょ? ゲームボーイだからハズレボーイなの。



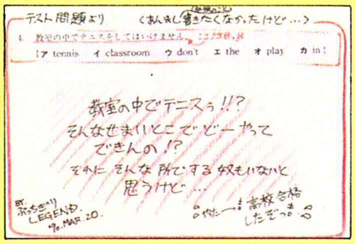
熊本県・サンダーライガー

友達ってばこれで身長伸びたって言って喜こんでたよ。でもね、次の年に縮んじゃったの。カワイソウでしょ。



福島県・れおんはると

友達と待ち合わせのとき耕運機に乗ってったら、かっこ悪いどこじゃなくて驚くわよ。



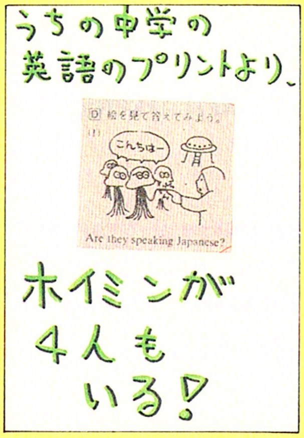
茨城県・LEGEND

ゲームボーイならできるよ。でもやっちゃいけないって言うんでしょ。テトリスしよ♥



東京都・鳶屋軽兵衛

一瞬ファミリーベーシックかなって思ったの。でも方向キーがさ、ナナメ右上、左下とかで使いにくそうだなあ。



三重県・NARYUTA

かくしコマンドでホイミン4人になっちゃうんだよ。知らなかった? そのコマンドはね、あ、スペースがない。

今号のキキチガイ **二階堂➡胃潰瘍** 看護婦「二階堂さーん」友人A「おい、この病院は患者を病名で呼ぶのか?」友人B「は?」奈良県・麗羅16世 したら風邪さんとかが多くて混乱しそーだな。ガンさんとかいうのもけっこーヒサン。梅○さんなんて呼ばれた日にゃー…。

さとみ:前回募集した「珍名さん」、そのうちハガキが来ればコーナー化しますよ。かわった名前の人は、ゼヒ全国のみなさんから笑われものになってくださいね。よろしく♥

笑う門には投稿写真。今日も元気にGO！

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

巨人の館、侵入記念で撮影!?

神奈川県・さまあ

♨巨人の館ということは、元気はつらつオロナミンC～ジャイアンツの寄宿舎で記念写真とったんだなっ!? イ～ナイ～ナと、まずはお約束のボケを一発っ！



この間、巨人の食館で見つけた巨大ネコです。乗っているのはぼくです



人喰い族が現れた Q

グリーンフェイスはおそいかかってきた Q

▼

イエローフェイスはしたをだしている Q

▼

レッドフェイスはみがまえている….

スキンヘッドに毛が生えた3人トリオ!?

愛媛県・CAR-2

♨よくぞここまでやってくれた！坊主頭にお礼のキッスだチュッ♥

本当は母を敬う日なのにいいのかなぁ～

大阪府・くっきい

♨オ～マイガァーッ！ クライスジィーザスッ!! 母の日にこんなことを教えていいの!? シット！ 強い日本人になるための英才教育だろうか？ キッスマイアース！



↑むかしのオイラ

先生はいったい何をおしえているのでしょうか…!!

★なかゆび立てて… まちがって人さしゆび立ててる奴もいるけど…

BY 橋本日香里ことくっきい。

これは円谷プロ真っ青の特殊効果炸裂だぁ!?

秋田県・工藤工

♨びっくりしたなもー←三波伸介風。さすが大日本帝国を守る警官だけある。やはり、ゴジラやビオランテが議事堂を攻めたらこれで反撃するのだろうか？

これはビックリ!!

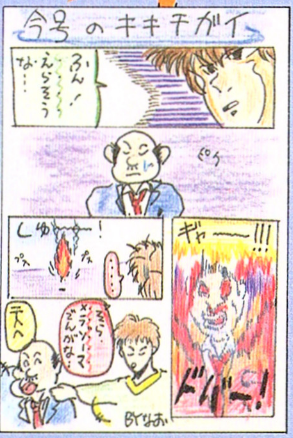


国会議事堂のガードマンは呪文を使う。

ガードマンのとなりの人は友人の岡本くん

キキチガイ スペシャル

おや、また会いましたねぇ。1号ぶりのごぶさたですか。なんか、ようやっとコンスタントに登場させてもらえるようになったですよぉ～。↑山本普也風。バイ・ザ・ウェーイッ！ 今回の作品は「えらそーな」を「メラゾーマ」に聞き違えたおじさんがダメージを受けているというものですよね。あーあもっ最高ぉ！



東京都・山崎なお

好き嫌い物語

グゾォーッ！ キキスペに⅓のスペースを奪われたっ！ 好き嫌いの物語、25のダメージ。このままでは死んでしまう！ ヤク、ヤクだっ、ヤク草をくれ～いっ！ と、それはさてとき。スキライ(好き嫌い物語の略語)のハガキよろしくたのまっさねっ！

秋田➡嫌い
もうあきた。
秋田県・奄美大島工事中

オバタリアン➡嫌い
欠点を全部言い切れないから。
和歌山県・クァール

スイカ➡嫌い
手で皮がむけないから。
岐阜県・あると

ガムテープ➡嫌い
ガムの味がしないから。
福岡県・おけらび

機雷➡嫌い
名前からイヤですね。
群馬県・キカイダー河野

立ちション➡好き
なわばりをつくれるから。(オレは犬か！)
愛知県・山口寛憲

今号のキキチガイ 少女A➡正司歌江

A「少女Aのレコード持ってるか？」B「えっ!? オレそんな年くってないぞ！」。三重県・風来坊 ♨うちら陽気なかしまし娘ぇ～。ジュンでーす。長作でぇーす。三波春夫で、バシッ！ それはレッツゴー三匹でしょ！

ブィッギョンくろす：がぜぇひいちゃって、ぼうだいぺん。あだまいだいし、ばなはダギのようび流れるし。はて、バカは風邪ひかないはず？ やっだっ！ 今日は赤飯だ!!

はやくウチ帰ってねむりたいの

担当の赤松だ

AT RANDOM アトランダム

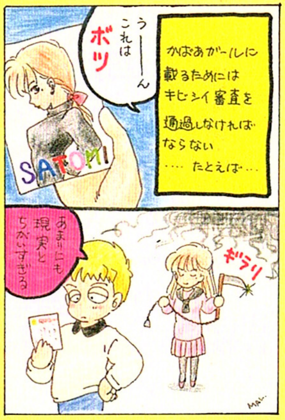
◆沖縄県・なすか

♨小さなメダルも仲間よんでくれれば楽なのになあ。



◆東京都・ゆかりべまりこ

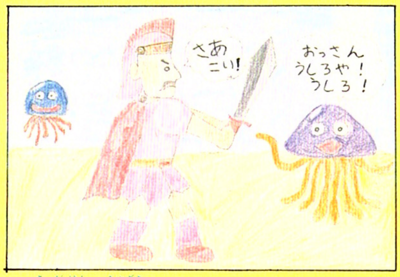
♨どーりで最近、さとみちゃんネタが少ないと思った。





◆京都府・めらぞーま

♨おしーな。これが『ごいクエ』だったら2倍になったのに。

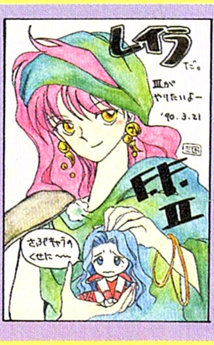


◆佐賀県・宮崎あきら

♨ライアンはんボケてまんな。ホイミンのつっこみもお約束みたくてええのお。おし、出血大サービスや！　7点やったる、持ってけドロボーッ!!

必本かばあガール

♨レイラってだれだっけ？　あー、あいつかあ、思いだした思いだした。女海賊のレイラちゃんね。『III』のネタだと信じきってたから、だれだかじぇんじぇんわかんなかったよ。だ～まされた。初投稿でフェイントかましてくるとは、やってくれるぜ三国ちゃん。今後も期待しちゃうよん。さてと、サラ姫のベッドで寝ちゃおーっと。↑別に意味はない。



◆京都府・三国かるみ

松っちゃんの部屋

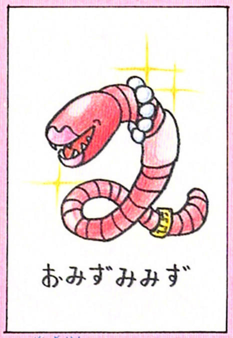


ドキッ！あ、あれは、その一、だからね。いやはや、まあそゆこと言わないで、穏便にひとつ、『虹のシルクロード』はね、発売えん…、いやいや、アハハ、まいったな、大人をからかっちゃいけないよ、『虹シル』はね、『サンサーラナーガ』として生まれ変わったんよウソウソ、業界オチでした、ごめん、でも、やたら画面が似ているってウワサ!?



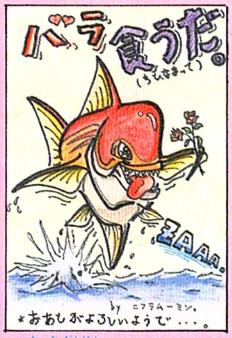
◆長崎県・とんとん・ちひろ

復活の おまぬけモンスター



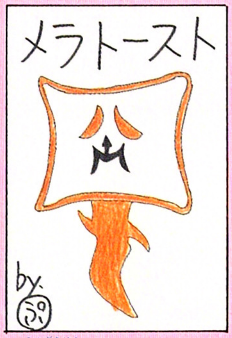
♨こんなヤツに酒つがれても嬉しくねーぞ。

◆茨城県・サクセス



♨へんなもん食ってでえ、腹こわすでねえど。

◆神奈川県・ニフラムーミン



♨トースターの中で2枚に増えたりして。

◆宮崎県・ぷうかJrターボ

FC座右の銘

お勉強どうせするなら馬車の中（ドラクエIVのAI）

愛知県・かどやん

ラリホーを誰がかけたか5時間目

三重県・風来坊

早く人間になりたぁーい！（ホイミン）

滋賀県・アブラハムIII

母ちゃんにたのんでおいたドラクエIV 買ってきたのは悲しきドラスレIV（ざぁけんなよ）

兵庫県・キャリー

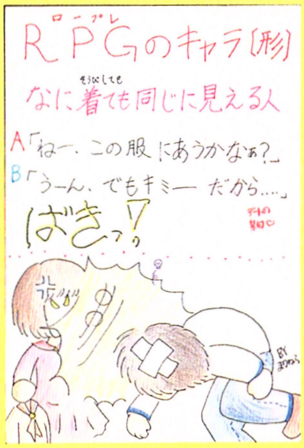
今号のキキチガイ　新じゃが➡新茶が

母「この新じゃがおいしいやろ？」私「これ番茶やないか」京都府・岩崎プル　♨こないだ新しい缶茶(造語)を見かけました。レモングリーンティってヤツと、コーン荷とかの入った繊維ティ。飲みませんでしたが…。

カラフルメリィ赤松：この本が出る頃は、ホントなら連休のまっ最中のハズ。今のところバイク・ツーリングに行くつもりだけど、はたしてどうなることやら。次号でご報告。

職業選択の自由〜アハハン（ＦＦⅢ）





○静岡県・マリネラの星



○和歌山県・スライムボツ

たまねぎ剣士（名）役立たず。「こんな簡単なこともできんのか――め！」
秋田県・リッキーマウス
♨こんな原稿に何時間かかってんだ！――か!?　時給百円以下だぞオマエ!!

ナイト（名・動スル）我が身を盾にして、死にそうな仲間をかばう人。または、かばうこと。
千葉県・斗留猫
♨〝社長〟って実は―だったんですね。「オマエがたまねぎ剣士だからだろ!!」わーっごめんなさい面目ありません！

ミスリルの船首（名）バンパー。「岩にぶつかって車の――へこんじゃったよ」
栃木県・シドＧちゃんの飛空船
♨車ごと破壊されなくて良かったね。

ハイン（名）ころころ態度を変えるヤツ。きまぐれヤロー。
愛知県・ＵＰＡ山本
♨ずうずうしくてズル賢くてわがままで…、とにかく嫌なヤローなんだよな。――はやなヤツの総称にしようぜっ!!

バロンの角笛（名）呼び出し。「このまえ先生に――くらっちゃった」
東京都・Sirius
♨うわぁ、――ってやなコトバだなぁ。社長はもっと「ヤダ」って言うだろけど。

アンクルホーン（名）赤面性。「あいつ――だから指名されるとまっ赤になるよ」
東京都・さまＣＨＡＮ
♨――からかうとおもしろいよ。赤面なのに面白いだってさ。おもしろいね。

ききゅう【気球】（名）のんびり走行。安全運転。
新潟県・上村光二
♨それならノーチラスは暴走車だね。狭いMAP、そんな急いでどこへ行く？

ぐふっ（名）ものごとの終わりをつげるときに使うことば。「フウ…やっと宿題が――た」「今日の授業はこれにて――!!」
静岡県・ジョッカーアキラ
♨ざくっどむっぐふっ。がんだむ。

※なに？※ ひとの失敗をわざとらしく聞きかえすこと。「金子宿題はどうした？」「忘れました…」「――」
大阪府・まいたにーる
♨※マークつけるのがポイントです。発音するときのアクセントがちょっと違ってきます。注意して使いましょう。

せんが【線画】（名）地味なこと。「テトリスって――だけどおもしろい」
東京都・ねりー・まーく
♨コスモジェネシスって――だけどおもしろいよね？　おもしろいよねっ!?

サキュバス（名）あけっぴろげ。「――な性格の女の子」
福岡県・逢瀬あきら
♨――はしまりがなくて良くないね。

カンディ（名）迷い子のおしらせ。
長野県・鳥人ロック鳥

マリオ（名）超人。
スペランカーの主人公（名）人間。
宮城県・デゾリアン鈴木

コナミロム（名）角刈り。
バンダイロム（名）丸刈り。
群馬県・キカイダー河野

しょりそくど【処理速度】（名）反応のはやさ。反射神経。「あの娘――遅いからワンテンポ遅れるのよね」
東京都・瀬理香
♨……………………えっ、遅い？

メッセージスピード（名）しゃべる速度。「黒柳テツコは――が速い速い」
岩手県・ぽふぽふ
♨おまけにメッセージ量も多い多い。



○三重県・勇武僧魔

FC流行語を使った会話

今までに採用されたFC流行語を使っておかしなおかしな会話文をつくってしまおうではないかっ!!

★エンディングのあとのジュータンのかたずけがいやなので、卒業生がたくさんいる中をBダッシュではぐれメタったのは私です。
愛知県・たけだかずよ
♨いっしょに卒業しちゃえばよかった。

★MOTHERの主人公とアナが通信ケーブルするなんて絶対抱きあわせだよ。
東京都・滝原朋子
♨ピッピはどーすんだよなぁ。

●今回使った単語●
※エンディング＝卒業式
※Bダッシュ＝急ぐこと。猛ダッシュ
※はぐれメタ・る＝逃げる。さぼる。
※通信ケーブル＝結婚すること。
※抱きあわせ＝不釣合いなカップル。
※ローラ姫＝強引。
※オルド＝エッチすること。
※イジェクト＝くっついていたものが離れること。



○静岡県・涼音

今号のキキチガイ　**ガンプの謎➡ダンプ松本**　私「ガンプの謎っておもしろくねぇな」　友人「え、おもしろいぜ。とくに顔とかさ」福岡県・おけらかび　♨それ言っちゃマズイよ、レディに向って。しかも強い女性に対してそれはマズイよ。

金子：チョコベビーやマーブルチョコって、超デカイバージョンが出てるんだよね。アポロチョコもデカイの出ないかな。でもやっぱチョコはマーブルかチロルがいちばんね。

次週は東京ドームからお送りします！嘘さ!!

THE対決ダイジェスト



淀川長治 VS 水野晴郎

判定 9回ウラ、淀川長治のさよならスリーラン（さよなら、さよなら、さよなら）でサヨナラ勝ち！

東京都・Q・E・みね

いや〜対決ってホントーに厳しいものですネ。ではまた来週！

神宮 VS 人間

判定 5番勝負の結果、神宮に3敗（参拝）して、人間の負け！

三重県・EXッ喰リンガー

神宮が球場だったら、野球を観賞（完勝）して人間の勝ちかな？

田中美奈子 VS 田中美佐子

判定 一画多いので、田中美奈子の勝ち！

岡山県・亮雄

それだったら『林家三平VS林家ぺー』でも同じじゃんかよ！

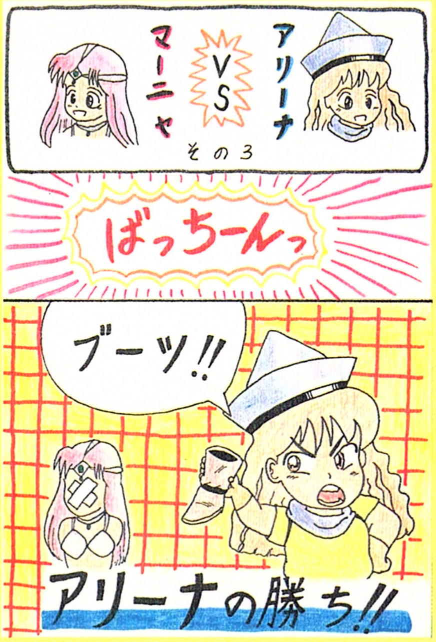
ゆく年 VS くる年

判定 ただいまの勝負、ゆくと死、くると死で相討ち！

兵庫県・りいた

じゃあ、いつまでたっても年越しそばが食えないじゃん！やだ！

本日のメインエベント！
はてしなき女の闘い！第3弾！



三重県・風来坊

はたして、このシリーズに結着をつける投稿者は誰？よし、結着つけたヤツには10点やるぞ！ これホント！

マイレージシステム　あと2回なんだよ〜ん

めでたく第1回マイレージシステムが終わります。…って、まだ終わんないったらヤダなあ。どうせ1位になんかなんないさ、とあきらめてるキミは、参加賞のゲームをもらうためにガンバリなさい。

今までの総ポイント

★1位……………44P
三重県・風来坊
愛知県・かどやん

★2位……………35P
静岡県・ジョッカーアキラ

★3位……………34P
愛媛県・CAR−2

★4位……………33P
兵庫県・はあくんだよ

★5位……………32P
茨城県・サクセス

★6位……………31P
秋田県・奄美大島工事中

★7位……………30P
沖縄県・なすか
静岡県・テドンかつどん

★8位……………29P
群馬県・キカイダー河野
東京都・船津歩

★9位……………27P
三重県・勇武僧魔

★10位……………26P
東京都・ゆかりべまりこ
佐賀県・ちょこ例徒

★11位……………25P
秋田県・工藤工
宮崎県・望月いおり

★12位……………24P
愛知県・岡戸孝宏

★13位……………23P
東京都・SWAT

★14位……………22P
三重県・Eメックリンガー

★15位……………21P
神奈川県・元万吉

★16位……………20P
神奈川県・かるなばる

★17位……………19P
愛知県・山口寛憲
他2名

★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
タイトル模様	5
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード—絵ネタ	5
流行語ウイザード—文章ネタ	3
対決ダイジェスト—絵ネタ	5
対決ダイジェスト—文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝—優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

風来坊またも大量得点で1位に名を連ねた!! かどやんだってまけちゃいないとカップルで1位。(←エッチ) このまま2位以下をぶっ離してカップルで走るのか!? それとも横恋慕してくる第3者が入ってくるのかーっ!?

募集

休みがいっぱい、休みがいっぱい、休みがいっぱい。ヒマだからってゲーセン行ってる場合じゃないでしょ。ハガキを書きなさいってば。考える時間はいっぱいある。さあさよいネタくださいな。よろしくなっ!!




NEC
PC Engine
PC Engine EXCITING WORLD
多彩に燃えろ！ぼくらの夢は、自由型!!
PCエンジン
最新ソフト続々登場！キミの挑戦を待っている!!
PCエンジン
あの「ラビオレプス」をパワーアップ！人気のUSAGIが、いよいよ出動するぞ!!
HuCARD
RABIO LEPUS SPECIAL
ビデオシステム㈱
発売日未定
希望小売価格6,800円(税別)
ラビオレプススペシャル
©1990 VIDEO SYSTEM
世界の強豪チーム相手に試合開始！4人同時プレイも可能な、手に汗にぎるサッカーゲームだ!!
HuCARD
FORMATION SOCCER
HUMAN CUP '90
フォーメーションサッカー
ヒューマンカップ'90
ヒューマン㈱
好評発売中
希望小売価格5,500円(税別)
©HUMAN
あの名作が遂に登場！最新戦闘機OF-1"ダイダロス"を操り、宇宙空間へ飛びたて!!
HuCARD
IMAGE FIGHT
イメージファイト
アイレム㈱
発売日未定
希望小売価格未定
©1990 IREM CORP.
未来の東京を舞台に、悪の組織と対決だ！ビジュアルシーン満載のSFシュミレーション。
話す
ベンテン
ベンテン「まあ、ちょっとした暇つぶしって奴かな。おまえこそどうしたんだ」
ROM ROM
CYBER CITY
OEDO 808
日本コンピュータシステム㈱
発売日未定
希望小売価格6,500円(税別)
サイバーシティー オーエド 808
©1990 NCS ©MADHOUSE/MUTSUKI
これぞ、リアルを極めた3D・RPG！いまこそキミの能力でディガの騎士団を打倒しろ!!
ROM ROM
E-IANORK
NO-MASSAGE
DEATH BRINGER
デスブリンガー
㈱日本テレネット
好評発売中
希望小売価格7,200円(税別)
©TELENET JAPAN 1990
魔族と異星人が地球支配をめぐって大戦闘！キミは、このおどろおどろしさに耐えられるか!?
ROM ROM
LAST ARMAGEDDON
ラスト ハルマゲドン
㈱ブレイングレイ
発売日未定
希望小売価格未定
©1990 BRAIN GREY
話題沸騰！ロムロムシステム。
迫力のゲームサウンドを
強力にサポートするぞ!!
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
ROM²アンプ(スピーカ付)
AMP-30…標準価格24,800円(税別)
PCエンジンコアグラフィックス
……………標準価格24,800円(税別)
CD·ROM²システム 標準価格57,300円(税別)
●CD-ROMプレーヤ ●インターフェイスユニット ●システムカード〈付属〉 ●PCエンジン〈別売〉
HE system
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine club VOL.58

ボルフィード、インベーダーなどリメーク作品が増えている。今後も、今回紹介するゼビウスや、ボンバーマンが登場する。何か懐かしくて、ちょっと嬉しーんだけど…

NEW SOFT IMPRESSION

ゼビウス ファードラウト伝説

◆復活のゼビウス――アーケードモード――

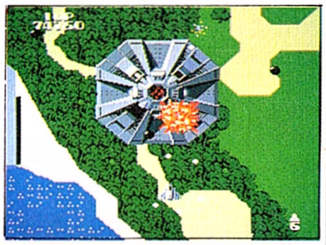
「プレイすればするほど謎が深まる」とゆーコピーで、『ゼビウス』がゲーセン・デビューしたのは1982年だった。その人気は、瞬く間に日本全国に広がり、第二のインベーダーとも呼ばれたよね。また、ファミコンに移植され、ファミコン普及に多大な影響を及ぼしたのもゼビウスだ。

アーケード版のゼビウスは、その人気ゆえ、多くのウワサを生んだけど、そこら辺の話は、きっと田尻智さんが〝パックランドでつかまえて〟でやってるだろーから、そっち参照と。

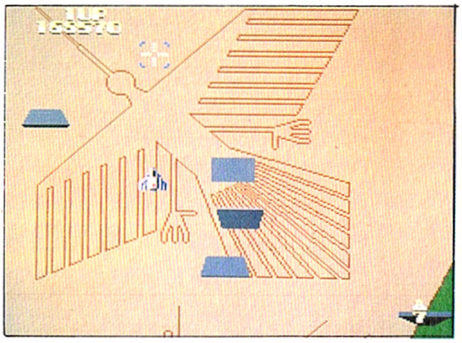
さて、この『ゼビウス ファードラウト伝説』には二つの顔がある。このアーケードモードは、名前の通りアーケード版の完全移植だ。隠しフィーチャーの〝ソル〟や〝スペシャルフラッグ〟も、もちろんそのまま。「昔取った杵柄」が十分に発揮できるゲームなのだ。ただ、難易度は、少〜し抑えている。

完全移植だから、とーぜんエンディングはない。ゼビマップは16エリアだけど、エリア16を過ぎると、エリア7に戻り、後は7〜16の繰り返し。

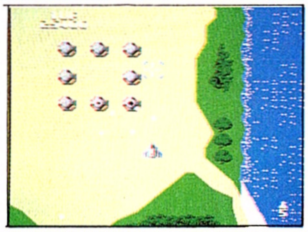
考えてみると、シビアでストイックなゲームだよなあ、ゼビウスって。



←おなじみアンドアジェネシス。倒さなくてもいいなんて、驚いたよね



↑地上絵と、破壊不可能なバキュラ。うーん、これぞ〝ゼビウスの世界〟だ。そーいや、バキュラに関するウワサもあったっけ…



←「ドモグラムの盆踊り」も有名だったよね。とーぜん、PC版でも踊りまくってるぞ

◆新たなる旅立ち――ファードラウトモード――

ゼビウスの背景には、「ファードラウト」とゆー3部構成のシナリオがある。これはガンプと人間の二万年にわたる戦いを描いている。アーケードのゼビウスも、ファミコンのスーパーゼビウスも、この第3部をゲーム化したものだった。

さて、PC版ゼビウスだ。これは、「ファードラウト」の全3部にプラスアルファを加えた4部構成のシューティング。アーケードモードとの、最も大きな違いはパワーアップがついたことだね。こっちには、エンディングもあるしね。

4ステージ22エリアを突破し、ガルボザ・ガンプを破壊するのだっ!!

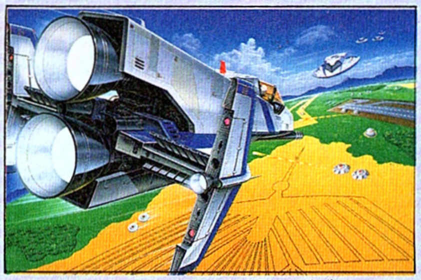


↑地上物一定数破壊でトラス(ザリガニみたいなヤツ)登場

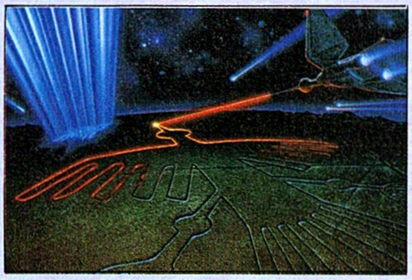
→トラスを撃つと、アイテムが出る。さあ、パワーアップだ



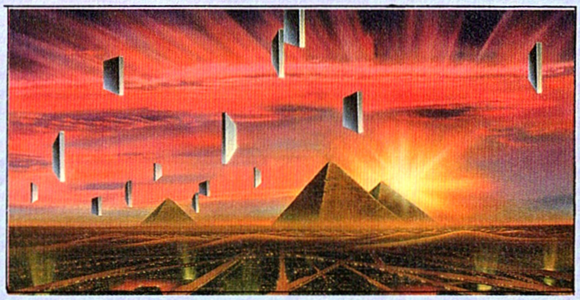
ゼビウス美術館



↑これが『ゼビウス ファードラウト伝説』のメインビジュアルだ。何かワクワクしてくるよね、こーゆーのを見てるとさ



↑地上絵をフィーチャーした、このイラストは第3部だよね。アーケード版の舞台にもなった、あの名所だ。とっても不思議な気分にさせてくれるよね



↑個人的な趣味を言わせてもらえば、この幻想的なイラストが一番好きなのさ。未来都市、ピラミッド、バキュラ…。何か荘厳な気分になるイラストなんだよね。そーそー、バキュラに関するウワサの真相だけど…、やっぱり単なるウワサだったんだよね

第1部 ガンプ

伝説の幕は地球で上がる。1万6千年前、地球は1つの国家として繁栄していた。複雑な行政はバイオコンピュータ〝ガンプ〟に任され、繁栄は永久に続くと思われた。しかし、自我を持ったガンプは、人格統制による人類支配という野望を持つ。

しかし、人格統制を免れた少数の人類は、地下組織〝バグルス〟を結成し、ガンプに抵抗する。

バグルスのメンバーは〝ギゼ・ビトル〟に乗り込み、ガンプに挑む。

てなワケで、第1部の目的は〝ガンプ破壊〟だ。この時代には、まだソルバウルがないんだねえ。ま、オープニングステージだけに、難易度もそれほど高くないし、腕を磨くにはもってこいのステージなのさ。



↑自機は小型艇ギゼ・ビトル。第1部でのパワーアップはザッパー関連の2種類だけ。うーん、ちょっとさびしい…



↑1部のラストは、オリジナルのガンプ。コアにブラスターを叩き込むワケだけど、いやあ、けっこう攻撃、キビシーよ

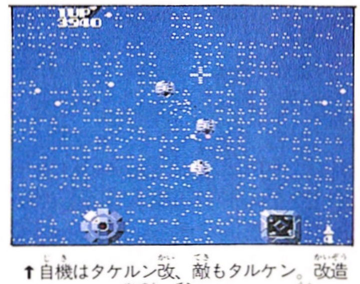
第2部 ゼビウス

地球でガンプが破壊されてから、四千年の時が流れた。ガンプの脅威から解放された地球を、巨大なエネルギー波が襲ったのだ。それは、ゼビウス星のガンプによるものだった。

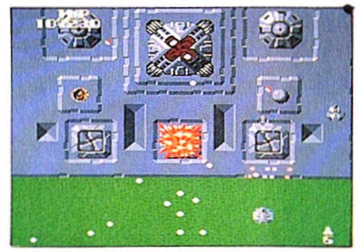
地球のガンプは、6つの星に移民を行ったんだ。その時、移民後の統治をするために、移民船に自分の複製ガンプレプリカを乗せてたんだ。オリジナルのガンプは、破壊される直前にガンプレプリカを覚醒させたってワケ。

新たな脅威の存在を知った人類は、ゼビウス星へムーを派遣するのだ。ムーは、ゼビウス星で、敵斥候機〝タルケン〟を奪い、ガンプレプリカを目指すのだ。

つまり、第2部の自機はタルケン。とーぜん、敵にもタルケンはいるワケだから…。まあ、間違えることはないと思うけど、注意した方がいいだろーな。



↑自機はタケルン改、敵もタルケン。改造のおかげで、性能は敵タルケンより上



↑ボスは、4000年の時を経て、オリジナル以上に強大になったガンプレプリカ

第3部 ソルバルウ

再び、舞台は地球に戻る。時は21世紀。ついにゼビウス軍の地球侵攻が始まる。ゼビウス軍は、ナスカ高原を占拠し、ガンプは、オリジナルを遥かに凌駕する能力を持つ最終進化形態〝ガルボザ・ガンプ〟として再生された。人類は最新鋭機〝ソルバルウ〟で、ガンプ最終防衛網突破を図るのだ。

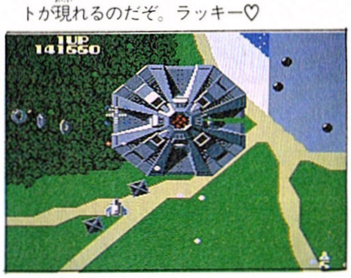
さあ、いよいよおなじみのゼビウスが始まりますよ。やっと、ソルバルウも登場するし。アーケードモードの舞台でもある、第3部です。ファミコンではムザンにもカットされた〝ナスカの地上絵〟も、PC版では美しく美しく再現されてますよ。るん。

それにしても、ゼビウスに、これほど壮大なストーリーが隠されていたなんて知らなかったなあ。不勉強でした、反省しよう。

そして、最終防衛網を突破すると…。



↑アイテムを取ることによって、シオナイトが現れるのだぞ。ラッキー♡



↑3部のマップは、Aモードのエリア7～16と共通。とーぜん、アンドアくんも健在

第4部 ガルボザ・ガンプ

ソルバルウは、ついにゼビウス最終防御ラインに達した。いよいよ最終決戦だ。そこへ、〝シオナイト〟が、ソルバルウと合体、各システムをパワーアップさせた!!

ファードラウトモードでは、あの正体不明、何のために登場するのか分からなかった謎のシオナイトの秘密が分かる!? 実は、シオナイトはソルバルウのシールドだったんですねえ。

まあ、ここまで来ると、ゼビウス軍の攻撃はハデだし、カタさも並じゃないし、メいっぱいパワーアップしないとツライよお。要塞にしたって、アンドアジェネシス以上のヤツが、ひょこひょこ出てくるし…。

ザッパー、ブラスターをフルに使って、ガルボザ・ガンプをめざそーぜ。



↑アンドアくんも蒼くなる〝ギドガウルジェネシス〟くん。分裂合体を繰り返すカタ～い浮遊要塞なのだ



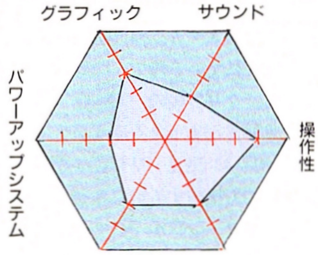
↑敵機をイヤになるほど吐き出してくれる、浮遊要塞〝ジートラスジェネシス〟くん。とーぜん、イヤになるほどカタいぞ!!

PLAYER'S DATA

メーカー	ナムコ
発売日	6月29日
価格	¥5500(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	シューティング
面数	Aモード16エリア Fモード4ステージ22エリア

文／北枕獲

Fモードでは、地上物を一定数破壊するごとに、輸送船〝トラス〟が現れる。これは破壊すれば、中に格納された物資(アイテム)が放出され、取ればパワーアップする。パワーアップは、ミスするまで有効。スタート時の自機数は5で、点数とスペシャルフラッグでエクステンドする。本文では触れていないが、Fモードでも、ソル、スペシャルフラッグは健在である。



難易度は、ちょい高めかな。最近はやりの2本立てだけど、インベーダー同様、Aモードを喜ぶのはおぢさんだけなのかなあ? 平成ゼビウスのFモードだけど…。最近のシューティングと比べると、スピードと、ちょっとジミな仕上がりでソンするかもしれないな。まあ、シューティングファンなら抑えておくべき佳作ってポジションが、一番ハマるかな。

上海II

あー、今夜も眠れない…

1987年10月30日に、Hu-CARD版の「上海」が発売された。我が愛機PC-9801VM21(ああ、憧れのRA、RS、RXよ…。せめてVXが欲しーよぉ)で、さんざん遊んでたのに、それでもハマったパズルゲームの名作だ。

で、今回、続編が登場するワケだ。これも、パソコンからの移植。しっかりVM21でハマった私が言うんだから間違いない。コイツもおもしろいぞ。

ま、続編と言っても、BGSがあるワケじゃないんだけど。システムやルールは、ほとんど前作と同じだから戸惑うこともないでしょう。

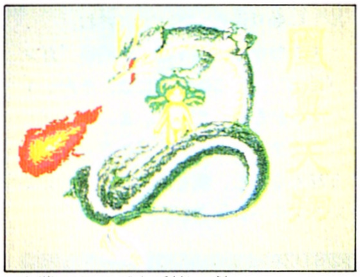
で、今回の「上海」の特徴は、牌の配列が6パターンになったことと、実戦と練習の2モードになったことだ。

配列の種類は下の通り。帝、蠍、猿、蛇、豹、龍の6パターンが楽しめる。前上海でおなじみの配列は"龍配列"とゆーのだね。

練習モードでは、配列を自由に選べ、"お助けコマンド"も使える。ま、前上海のよーなモードだね。

で、今回の目玉、実戦モードのお話だ。これは、6つのパターンを次々にクリアしていって、得点を競うモードなんだ。時間制限があって、"お助けコマンド"も使えないって、けっこうシビアなゲームなのだ。それだけに、6パターンをクリアした時の感激はひとしおなのだけど。

上海と言えば"天晴龍"だよね。今回は、練習と実戦で違うのはもちろん、実戦でもパターンによって変わるからね。がんばって、全部見よーね。合掌。



↑上海と言えば龍。今回は数パターンあるぞ



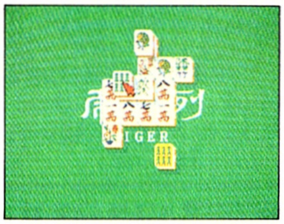
↑実戦モードは時間制限あり。左下の点棒は、ヒントを使える回数。高得点を競おうぜ



←こーゆーコマンドがある。ヘルプに頼らず終わらせたいけどね

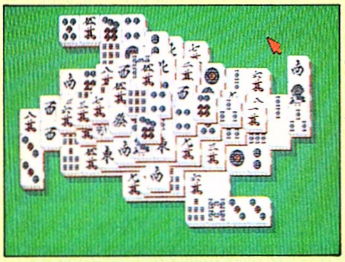


→取れる牌をすべて教えてくれる。便利だけどね



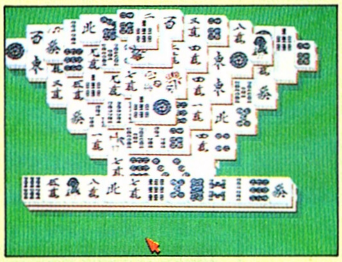
←配列は変わっても、ルールは同じ。もうちょいだ

TIGER……帝配列



卍型の配列だ。基本的なポイントは龍配列と同じだろう。基本は"山を低くしていくこと"だったよね。帝は基本に忠実に!

SCORPION……蠍配列



この配列のポイントは、画面最下段、2段に重なった尾の部分。ここで引っかかることが、けっこうある。蠍の尾には注意ね。

MONKEY……猿配列



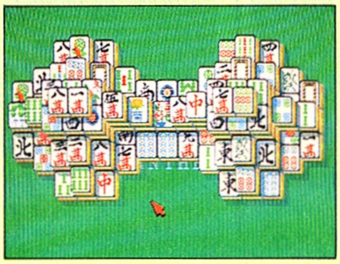
ポイントは第一段。何せ、横が空いている牌は、端の6枚だけ。どんどん横を空けていかないと、あっとゆー間に手詰りだ。

SNAKE……蛇配列



見た目ほど苦労しないのが、この配列。とは言え、決して考えなしで解けるワケじゃないぞ。蛇の頭や尾より、胴体がポイントか?

PANTHER……豹配列



これはもう、中央の"くびれ"と、2つの頂点でしょう。左右の山に固執することなく、全体を見回すことが大事なのだよ。

DRAGON……龍配列



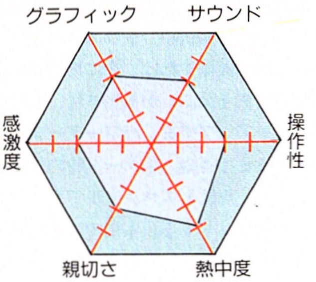
おなじみの配列。ポイントは基本。かたよらず、まんべんなく取るようにしたい。実戦では、最後のパターン。南無弥勒菩薩。

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	4月13日
価格	¥5800(税抜き)
メディア	CD−ROM
ジャンル	パズル
面数	ほとんど無限

文/北枕 獲

基本的なシステム、操作法は前作から引き継がれているので、即遊ぶことができる。クリア後の"天晴龍"のパターンも増え(まったく違うグラフィックがバンバン出る…ワケじゃないけど)、何回でも挑戦する気にさせてくれる。改めて「シンプル イズ ベスト」を実感させてくれるソフトである。また、難易度も4段階あり、ビギナーからマニアまで対応しているのもグッド。



いわゆる"パワーアップ・バージョン"だけど、前作ほどの衝撃はなかった。ま、それだけ、このシステムに慣れ親しんでるってことか。パズルが好きなら、抑えといてソンはない。ただね、CD使ってんなら、BGMにしろ、"天晴龍"にしろ、もっとサービスして欲しいってのが、正直な感想なのです。ちなみに、前作のように解けない配列がなくなったのは、評価高いよ。

NEW SOFT IMPRESSION

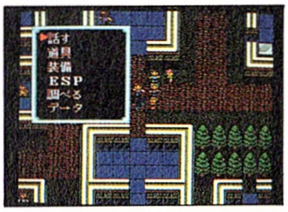
ソル・ビアンカ

女海賊、今日も行く

7本のシナリオが入ったRPGなのだ。主人公は5人の女海賊。彼女達の“帝国の秘宝”をめぐる冒険活劇が、このゲームなのだぞ。基本的なシステムはおなじみのものだし、カンタンにゲームに入っていけるのだ。

他のRPGとの一番大きな違いはスキルシステムだけど、これは後述。

CDのゲームだけに、グラフィックや声優さんなど、魅力も多いぞ（「プロジェクトA子」以来、メーヨ役の伊藤美紀さんのファンなのさ。3人娘のサインだって持ってるもん♡）。



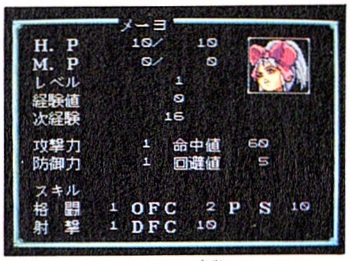
↑まずはメインコマンド。あーゆーあんだすたん？



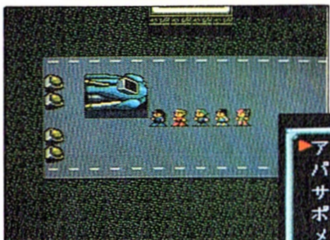
↑毎度おなじみ、「情報収集は基本だよ」の図

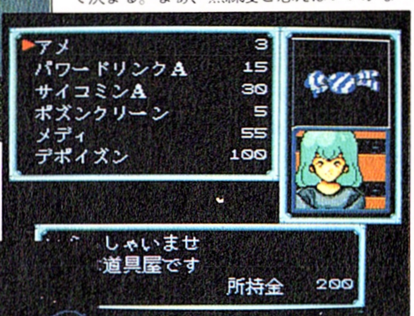


↑武器屋さんです。たぶん…SPはないと思う。



↑キャラクターデータ。個性はスキルによって決まる。まぁ、熟練度と思えばいいかな


↑これは、乗り物のようだ。まだ中へは入れないんだけど、先へ進むと関わってくる…のかな？



↑こちらは道具屋さん。道具類とESPを売っているのだ。ESPはケチらない方がいいぞ、絶対


←てなわけで、ソルビアンカの主人公、5人の女海賊さんたちです。みんな、個性的なんで、適材適所を心掛けてね

スキルシステムに注意

スキルってのは、カンタンに言っちゃうと能力値のこと。で、このゲームには「格闘」「射撃」「攻撃ESP」「防御ESP」「パワードスーツ」と、5種類のスキルがあるワケさ。

“格闘”と“射撃”ってのは、武器に格闘系（ナイフ、武闘具等）と銃器系（拳銃、マシンガン等）と2系統があるからなのさ。

で、レベルアップしたとき、どのスキルを成長させるかはプレイヤーの自由になる。各キャラには、元々、得手不得手があるから、長所を伸ばすとか、短所を補うとか、いろいろできるんだね。長所を伸ばした方が、ラクだし、おもしろいと思うけどね。

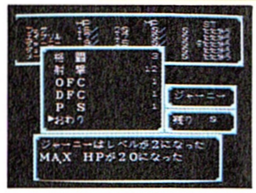
こう考えると、能力値ってゆーより、熟練度って方が分かりやすいか。



↑戦闘に勝って経験を積まないと、何も始まらない。がんばってね



↑レベルアップ！まず、どのスキルを上げるか決めるのだ

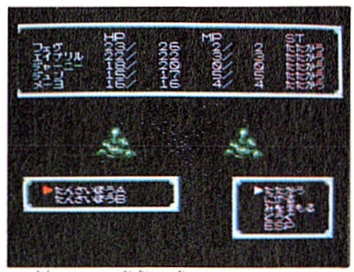


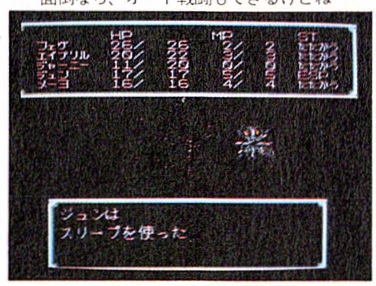
↑スキルを決定した後、HP、MPが上がり、レベルアップ終了

レッツファイト！

フィールドを歩いていると、とーぜん敵モンスターと遭遇し、戦闘になる。ソル・ビアンカの特徴はスキルシステム。とーぜん戦闘も何が得意かを考えないといけない。つまり、各キャラの役割分担がはっきりしてるんだよね。これって、かなり戦いやすいと言える。少なくとも、どーすべえと悩むことは減るだろうな。

で、この戦闘、セミオートって機能があるのだ。これは、1度“命令”したコマンドを覚えていて、次からはサブコマンドを選ぶ必要がなくなるんだ。ESPを選んで戦うときは使えないけど、ザコ相手の“ふつーの戦闘”ではベンリなのだよ。しっかり、活用しようね。


↑各キャラに命令を出すときのコマンド。面倒なら、オート戦闘もできるけどね



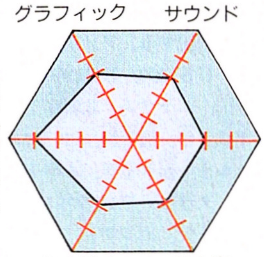
↑各攻撃はビジュアルで表現される。なかなかキレイだよ

PLAYER'S DATA

メーカー	メサイヤ
発売日	6月
価格	¥6200（税抜き）
メディア	CD−ROM
ジャンル	RPG
シナリオ	7

文/北枕 獲

ゲームには全く関係ない話なのだが、最初の武器“バタフライナイフ”に思わず笑ってしまった。きっと、SPがあるに違いない…。システムも分かりやすいし、アイテム数も豊富。出演声優は、松岡洋子、佐久間レイ、高山みなみ、渕崎ゆり子、伊藤美紀、他。A子だけではなく、篠原−B子−恵美が参加しているのも、ファンとしては嬉しい（個人的だなぁ）。



ゲームとしてのデキは、可もなく不可もなくって感じ。グラフィックに関しては好みが分かれるところでしょーな。文句をつけるなら、お金と経験値を稼ぐための戦闘かな。これが、かなりうっとーしーのだ。サンプル版ではエンカウントのバランスも、ちょっとウーンなところがあるし…。それでもプレイしちゃうのは、シナリオがまぁまぁだからなんだろーな。

NEW SOFT IMPRESSION

スーパー大戦略

★どとーの兵器に大感激！

ついにその雄姿を現わしたPCエンジン版スーパー大戦略。とにかく、すっげーSLGなのだぞ。

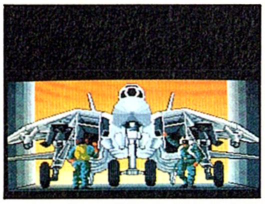
何しろ、登場する兵器は120種以上でしょ、生産タイプは29種類でしょ、さらにマップが55枚!! こりゃ、一生モノのゲームだね。

とにかく、兵器好きなら泣いて喜ぶ品揃え。例えばアメリカの戦闘機。F-104スターファイター（ロッキードのエンピツですな）から、F-4ファントムII（これぞ名機）、F—14トムキャット、F—15イーグル、F—16ファイティングファルコン、さらにF—19まで、華々しい顔が並ぶ。ソ連のミグだって、フィッシュベット、フロッガー、ファルクラムなど、しっかり揃えてるしね。

こーゆー兵器の魅力が、大戦略シリーズのウリでもあるわけだから、このユニット数と生産タイプの多さはとっても嬉しい。

特に、生産タイプは、そのままハンデとして使えるから、ビギナーからマニアまで、みんなで遊べるワケだ。

それにしても、"大戦略シリーズ"ってのはスゴいよね。ほとんど総ての機種を制覇したんじゃない？ 次はぜひ、大戦略IIを移植して頂きたい。とーぜんユニットは大幅に増加させてね。



↑オープニングデモ。なかなかカッコいいでしょ



→メインコマンド。このぐらいの数なら、そう苦労しないよね



←ユニットに対するコマンド。これもわかりやすい





↑いよいよ戦端が開かれるとこだね。しっかり作戦を立てよう

←悩むけど、楽しい生産だ。敵軍の構成も考えてやんないとね

★ちょっとMAP

で、前でもちょっと触れたけど、MAP総数は55枚。うーん、さすがCD—ROMを使っただけのことはあるよな。これだけの数のMAPを制覇するのに、どの位の時間が必要なんだろうね？ ちょっと想像がつかないなあ。

マップの構成は、(パソコン版スーパー大戦略)+(マップコレクション)で、全55枚なのである。おなじみ「アイランドキャンペーン」からスタートだ。

さぁ、マップと言えば"地形"だ。地上ユニットにとって、どの地形にいるかが生死を分けることも多い。これも、しっかりチェックをしとこうね。まぁ、「道路よりは森林、森林よりは山岳」なんてことは、もう常識になってるかな。

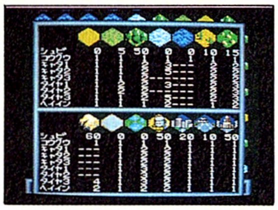
とにかく／ また、気がつくと夜明けなのか!?

↓北の脅威、赤い嵐、レッドベア





←超有名マップ"アイランドキャンペーン"



→地形効果もマップの重要なポイントだよね

★ちょっと戦闘

おっと、興奮しちまったい。

さて。タイトルからも分かる通り、このゲームでは"戦略"が重要なのだ(戦略と戦術の違いは分かるよね？)。

とゆーワケで、戦闘モードのお話なのだ。さっすが、PCエンジン。凝ったアニメーションで、戦闘を見せてくれるのさ。

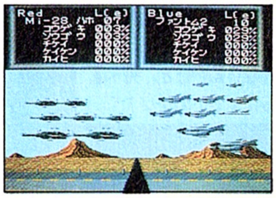
じゃ、戦闘のポイントも少し。地形に注意することは前述した通りだ。ユニットの展開には、細心の注意を払っておくれ。

ユニットの相性も重要なのだぞ。得手不得手がはっきりしてるからね。まぁ、戦車で戦闘機を攻撃するヤツぁいないと思うけど…。

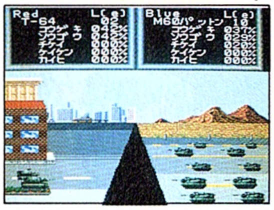
損失した兵器の補充もこまめに。全滅だけは避けるよーに。経験値は貴重だからね。エースをめざそうぜ!!



→まずは武器の選択。効果の高い武器を選びたい



←戦闘はアニメーション。迫力あるよ



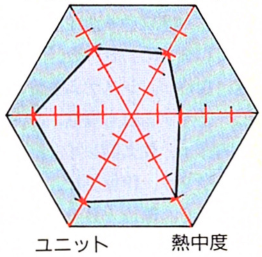
→上部の各種効果に注意。勝てない戦闘はダメよ

PLAYER'S DATA

メーカー……マイクロキャビン
発売日……4月27日
価格……¥6500(税抜き)
メディア……CD—ROM
ジャンル……シミュレーション
MAP数……55

文/北枕 獲

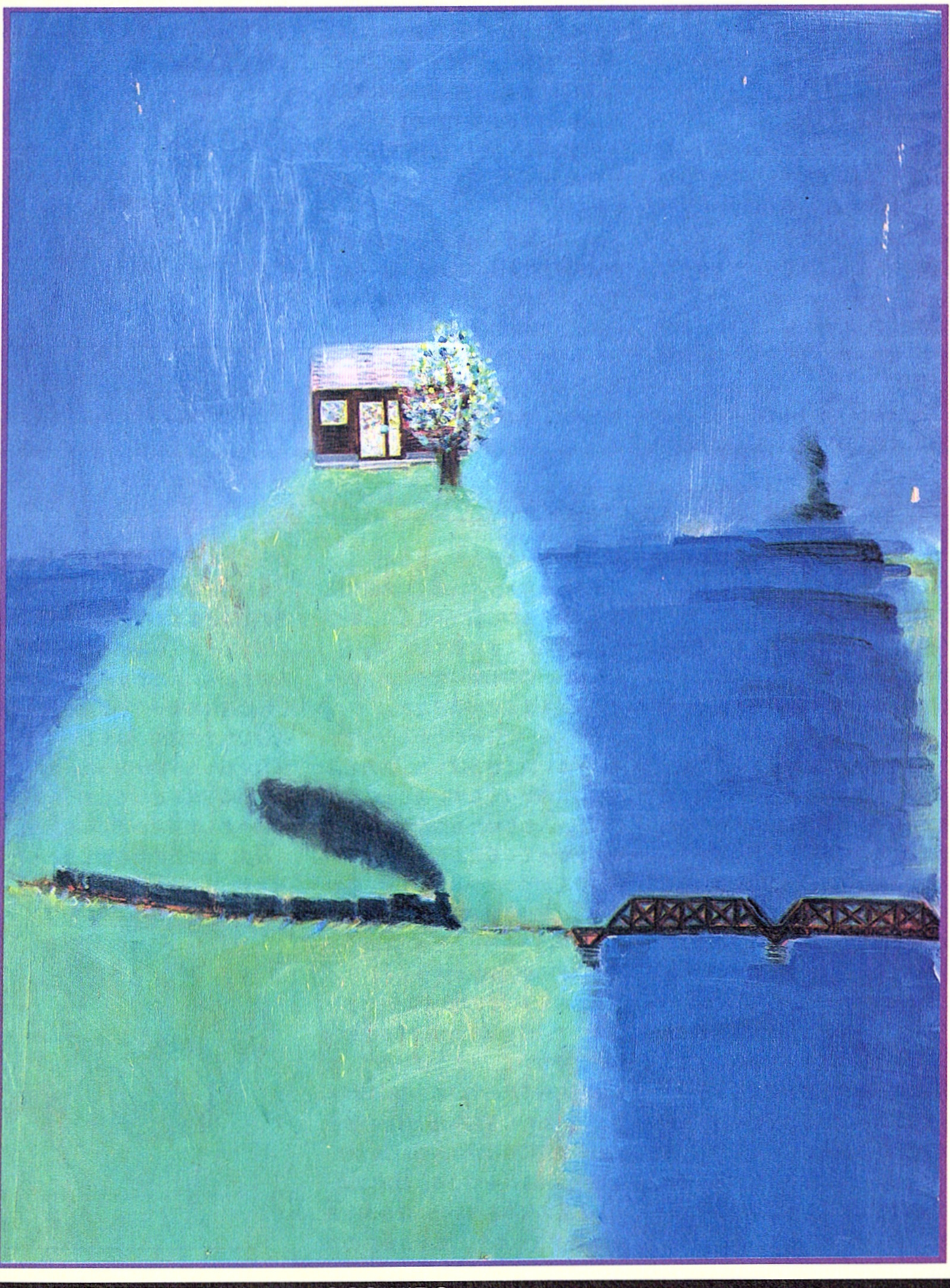
本文中で触れられなかった29種の生産タイプを列記する。アメリカ1、アメリカ2、US1990、US1960、ソビエト、中国、ベトナム、北朝鮮、韓国、日本、平成2年、最新鋭、イスラエル1、イスラエル2、西ドイツ、イギリス、フランス、スウェーデン、ワルシャワ、アラブ、シリア、エジプト、リビア、イラン、イラク、アルゼンチン、ヨーロッパ、NATO。更にFUTURE！



誰にでも…とは言わない。本格的なだけに、ルーキーにはとっつきにくい世界かもしれない。それだけに、ハマると抜け出せない泥沼になる可能性も高いのであるが…。ユニット、マップ、COMの思考等、完成度はかなり高く、満足できるゲームではある。さまざまな遊び方ができるゲームだけに、気に入ったのならば、文字通り「一生」遊べるだろう。

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

花が好き

文／若林りりす

高橋永順さんの本を、読んだ事があるだろうか。読まなくても良いから、一度手に取ってみて欲しいと思う。そこには中学生の姪に語るように書いていると言う優しい文章とともに、言葉以上に何かを語りかけて来るような花々の姿があるのだ。

「生け花」と言うと堅苦しい印象があるけれど、彼女のあしらう花たちはあくまでも素朴で優しげで、可憐にファインダーの中に納まっている。時にはイギリスの野の花、時にはカラフルなチューリップ。それらの甘く匂い立つような姿は、写真とは言え心をなごませてくれる事だろう。勉強や仕事に、あるいはゲームに疲れて、ふとする事がなくなった時に、ぜひお勧めしたい。

もちろん、街の生花店に行って店員さんと話をするのも良いし、植物園にいってぶらぶら散歩をしてみるのも良い。あるいは、家や職場の回りで、雑草の花を捜してみるのも。例えどんな町中でも、良く見ればあちこちに彼らは生きているのだ。街路樹の根本でささやかに花開く彼らにも一つ一つに名前があって、今日と言う日を精一杯に生きているのだと思うと何となく嬉しくなるのは、果たして私だけだろうか。いや、きっとそうではないから、花や緑が見直されて、博覧会のテーマとして取り上げられたりするのだろう。

そういえば高校生の頃、学校の近くに大きな桜の木があった。幹は空洞だらけで、寄生木がいいように茂っていて花は殆どつかなかったが、わずかな花たちは甘く香っていた。

私はその木に出逢って、一般に桜は匂わないというけれど、それは違うと知った。

木々や草花は、いつでも私たちに語りかけてくれる。その言葉に、そっと耳を傾けたい。

筆者紹介

（19歳・神奈川県）将来、漫画家をめざして修業中。ベニー松山氏の大ファンでかつて「灰と青春本」をだしたことも。投稿です。

ILLUSTRATION KOIKE AMIGOS HIRO

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉚

彼方よりのもの

by 北枕獲

原作とは似ても似つかぬラヴクラフトものです！

近くのコンビニで“いか天”印のCDが買えるよーになった。めでたい。思わず７枚ほど衝動買いしてしまった。そりゃ、いか天マーケットへ行きゃ、買えるんだけどさ。ガキとイナカモンの街原宿は、おぢさんにとっては遠い街なのよね。にしても、福田眞純さんは聴かせてくれる。いいなぁ、こーゆー雰囲気。ぐっすん…。

などと、しみじみしたところで、今回のお題であります。

フロム・ビヨンド
FROM BEYOND
監督・脚本：スチュアート・ゴードン
SFX：ジョン・バチェラー／アンソニー・ダブリン　原作：ハワード・フィリップス・ラヴクラフト　出演：ジェフリー・コムス／バーバラ・クランプトン／テッド・ソレル
1986年　アメリカ　86分
発売：ベストロン　¥14830

ラヴクラフト原作ってゆーと、以前「死体蘇生者ハーバート・ウエスト」を映画化した「ZOMBIO　死霊のしたたり」を紹介したけど、監督、脚本は同じ人、スチュアート・ゴードンなのだ。好きなんだね、こーゆーの。

で、この「フロム・ビヨンド」、原作は「彼方より」って短編なのだ。創元推理文庫の「ラヴクラフト全集４」に収録されてるから、映画と比べ…るのは、ムイミだろーなぁ。似ても似つかないモノになっちゃってるからなぁ…。「死体蘇生者〜」の方も、同全集５に収録されてるよ。青心社の暗黒神話大系シリーズとか、安く読めるよーになったのは嬉しい限り。国書刊行会のハードカバーって、欲しいんだけど高価いからねぇ。

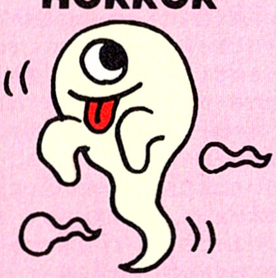
おっと、話がそれた…ってゆーより、実は意識的に内容に触れないよーにしてたりするのだ。何せ内容がねぇ、「よい子は、ご遠慮下さい」って感じになっちゃってるんで…。ゴードンさんてば、とっても“えっち”なんだもん。ちなみに、この作品のポイント“松果腺”ってのは、脳にある内分泌器。大きさは小指の先ぐらい。メラニトンと言うホルモンを分泌して、性腺の発育を抑制するそーな。

話はともかく、SFXに関しては、なかなかいいデキだよ。ぐちゃぐちゃモンスターが好きなら、ぜひどーぞ。それから、バーバラ・クランプトンってゆーおねーちゃんが、なかなかステキなコスプレ（はっきり言って、革です、革）をしてますんで、そーゆーのが好きな人もどーぞ。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊻

首

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

田中さんは20年前の首の話を始めた…。

次は田中さんの番だった。怪談話を披露しあう〈百物語の会〉の月例会だ。

田中さんが口をひらいた。

「ときどきいまでも夢に見たりするんですが、ありゃあ20年もまえのことでしたか。山のなかで、ひどくこわい思いをしましてね。

「そのころ、あたしは秩父の山の麓で百姓やってまして、薬酒を作るのが趣味なもんで、その日も山に入って薬草を摘んでたんです。

「籠いっぱいになったころには、そろそろ日も暮れようとしていました。急に雲行きもあやしくなってきたので、早めにきりあげて山道を降りていったんです。

「それがどうしたことか、勝手知ったる山なのに道に迷ってしまいまして。小一時間も歩きまわったでしょうか、あたりはとっぷり暮れて真っ暗、虫の声ひとつしません。

「どうもいつもの様子とちがう。それに、おなじところをぐるぐる回っているだけのような気もして、あ、こりゃ狐に化かされたかと思いました。

「そう思ったとたん、遠くに人家の明かりが見えるのに気づきました。いつのまにか麓近くまで来ていたらしい。やれやれ、狐も悪戯に飽きたか。ほっとして足をまえに出しました。

「その足を、なにかがつかんだんです。ものすごい力でひっぱられ、あたしは地面にころがってしまいました。見上げると、人とも獣ともつかないやつが飛びかかってくるところでした。

「狐なんかじゃなかったんです。無我夢中で、草刈り用の鎌を振りまわしました。手応えを感じたとき、耳がつぶれるほどの悲鳴があがりました。

「あとも見ずにその場を逃げだしましたよ。で、ほうほうのていで自分の家にたどりついて、そこではじめて、袖口からぶら下がっているものに気づきました。あたしを襲った化け物の首が、しっかり袖に食らいついていたんです」

田中さんは口をつぐみ、わきに置いた風呂敷の包みを解いた。なかから古い木箱が現れると、満座の会員の口からどよめきが洩れた。

「腐りもせず、干からびもせず20年、あのときのままです」田中さんは木箱の蓋をとった。車座がくずれ、田中さんのまわりに人だかりができた。

私は遅れてゆっくりと立ちあがった。入会したその日に、なんという僥倖。探しまわった甲斐があった。あのときは思わぬ不覚をとってしまったが——。

田中さんが顔をあげて私を見た。

私は、私の仮の首をむしりとった。

「さあ、私の首を返してもらおう」



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉒



うんこ抄

by 鈴木みそ

やめられないとまらない、だって出ちゃうんだもん

しまった。納豆おにぎりがいけなかった。賞味期間を7～8時間すぎただけなので、まだいけると思ったのが運のつきだった。

…ゴロゴロ…グワッグワッ…グルルルル…。

始まった。

あー、腹がいてー。もうすぐ雪崩のような下痢が来るかと思うと、おちおち文章書く気になれない。でも仕事だ。

今回はコピーについて書こうと考えていたが、もう頭の中はうんこでいっぱいになってしまった。

したがって、うんこの話をする。

友人が言っていたが、名前によって固さを表すことができるという。

普通の半ネリ状態を「うんこ」少しやわらかいのを「うんち」もっとやわらかいフルーチェぐらいのやつを「うんみょ」飲むヨーグルトぐらいのは「うんぴょ」という。らしい。

もうすぐボクがするやつは「んぴゃ」だろうか、「ピュオッパスパス」だろうか。

……………。

まだ「うんみょ」だった。1回目はこんなもんだろう。話を進める。

子供の頃はよく下痢をした。さー、そろそろ来ますよー、ほらゴロゴロいってますよー、という下痢は良性だが、何の前ぶれもなく、ひょっこりやってくる悪性の奴には、ずいぶん泣かされた。泣くのはパンツである。

おならを出すつもりで「ふんっ」とやった瞬間、「ピュオッ」とほとばしる。本当にそういう音がする。「ピュオッ」

多い時はズボンまでつきぬける。白いズボンをはいていたりすると、理科のクロマトグラフィーのように茶色の虹が同心円に広がる。

まずトイレに行き、おしりをふいてパンツをケツにふれないようにはき、がにまたで洗濯機までヒョコヒョコ歩く。母親に見つからないように洗濯物の中に埋没させる。これがいつもの手だった。

おどろいたことに、これを1日に3回したことがあった。クソったれ小僧である。さすがに1日に洗ったパンツが4枚あると母親も気づいたろうが、特に何も言われなかった。そりゃそうだ中学生のムスコが、まさかうんちをもらしてるとは考えられない。

……………。

2回目で、いきなり「うんぴゃ」だ。もうオナラはできない。本編にもどる。

ところがある時からピタッとそれがなくなった。

「やっちゃったー」と思ってトイレにいくと、不思議なことに、「うんぴょ」がついていない。おしりに数滴ついていることはあったが、パンツはぶじだ。

考えた結果ひとつの結論にたどりついた。ついに反射スピードが勝ったのである。オナラをしようとした瞬間、熱いものの存在を脳に伝える。脳は、この何回も痛い目にあってる信号を完全に記憶して、信号の内容を考える前に、肛門括約筋をしめる指令を送り出すことに成功したのだ。

一種の条件反射であろう。

(専門用語が違いますとか、まともに反論してこないよーに)

洋式便所のケツのふき方というのもまた考えさせられる。

洋式バスはこうして入れとか、書いてあるのはタマに見るのだが、ケツのふき方というのは見たことがない。

あれはどうやるのが本式なのだろうか。実際ボクは大いに迷ったおぼえがある。

最初は前から手をまわしてふいてみたが、たいへんふきづらい。手首にジャマなものがペタペタさわるし、とんでもないことに、滴が手首を伝わったりする。

後ろから手をまわすのも、やっぱりふきにくい。

ボクはふきぐあいを1回1回確認しないといられない性質なので、わざわざ後から前まで持ってくるのもつらい。その過程でズボンについてしまう可能性もある。

ボクは左のしりの山を支点にして、右のしりを持ちあげて横からふく。他の人はどうやっているんだろう。まさか中腰でふくのだろうか。ま、今さら本式を聞いたところで、もう十数年やっているパターンを変えられるわけもないが。

そういえば女性は前から後ろにふくそうだが、初めて聞いた時、ミョーに興奮した覚えがある。

決して異常ではないようで、その証拠に、貸ビデオ屋にいくと、ものすごいタイトルのビデオが並んでいる。

「となりのお姉さんのウンコ」

「脱糞PART 4」

わざわざ金はらって、他人のうんこを見る人がいるのである。うーむ。

ただ、うんこだけを並べたビデオはないようなので、やっぱり、うんこを見るんではなく……。

ちょっとこれ以上書くとやばい気がしてきた。もうずいぶん書いてしまったが…。

ゲームの世界のうんこというと…。最近は勉強不足でよくわからない。大昔、アトランティスの謎というスーパーマリオもどきのゲームがあった。

主人公が敵の鳥の落とすウンコに当たると一発で死んでしまうのである。

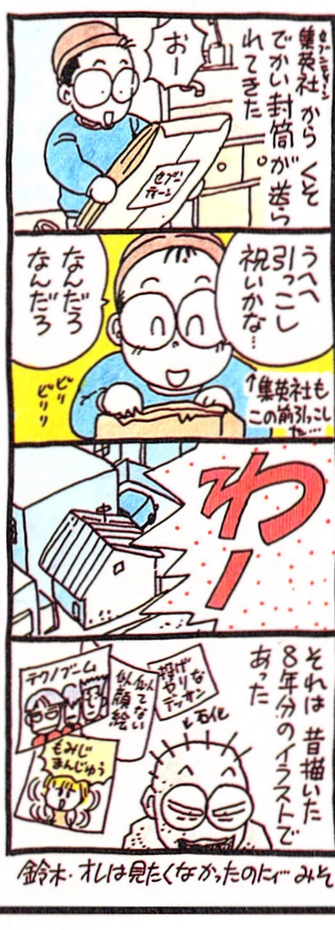
たしか鳥だと思ったが…。そういえば、クレイジークライマーというビルを登るゲームも鳥のウンコに当たって落下してしまった。

あのウンコには毒が入ってるに違いないとか、当たり所が悪かったんではとか言われたものだ。

そだ！ 最近作であった！ サンサーラ・ナーガってゲームに、たしか竜のうんこってのがでてくる。

でもうんこをするRPGは未だにない。順番から言えば食事の方を先にしないと、うんこはでない。あのクソ細かいウィズですら飯を食わない。うんこを期待するのは100年くらい先なのだろうか。ボクは別にやりたいとは思わないけれど。

そういやうんこ出ないな。打ち止めらしい。あーよかった。





雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

Vol. 19



行ってきました、ゲームファンから見ても興味しんしんの花の万博。楽しいことも不愉快なことも多かった。報道関係者ではなく、一観客としてのリポートだよ。

カレンダーパズル編　9個の日付をどういうふうに、かこむんじゃ？

前回の「豪華客船の旅」は、まだまだネタがあるのだが、またの機会にし、ホットな話題＝花博を優先しよう。

花博については本誌でも（この号を含めて）何回か紹介されているし、編集部から取材チームも行っている。でも、ぼくはまったくプライベートな別行動だから、ちょっとちがう角度から感想を書こう。

結論からいうと、運営がとても官僚的・お役所的で、せっかくの楽しさが踏みにじられることがよくあった。

花博の主催者は、入場者を〝お客さま〟ではなく〝管理と規制の対象〟としか見ていないんだ。「楽しませよう」とか「サービスしよう」なんて気は全然感じられない（ディズニーランドの爪のアカでも飲ませてやりたいぜ／）。

まあ、一般論でこんな批判をしても、主催者は「博覧会は遊園地ではない」の一言で片ずけるだろう（遊園地のような要素・施設がなければ、とても観客動員目標数に達しないことは、彼らもよく知ってるんだけどね）。

では具体的に、ぼくが選んだ花博運営大ボケ・ベスト３、いやワースト３／

＊＊大ボケ第３位＊＊

〈門はあいていても見るものなし〉

花博の会場は夜10時半まで開いている（ぼくが行った日は開幕早々のため夜10時まで）。また、午後５時以後の入場は料金が約半額になる。

「それじゃ５時ジャストに入って、５時間半ばっちり見よう」などと考えると、「金返せ…」というハメになるぞ。

というのは、遅いパビリオンでも夜９時ごろ、早いパビリオンだと夜８時ごろに〝閉店〟してしまうんだ。それまでに入っていればともかく、新規の入館はできなくなる。

民間や外国のパビリオンなら、大目に見よう。でも、事実上主催者直営のパビリオンでもそうなんだぜ。

つまり、最後の２～３時間は屋内の展示・イベントなどは見られない。夜の公園――というより人ごみ――を散歩するぐらいしか、できないんだ。

これじゃ「夜10時半まで……」というのはサギに近い不当表示だよ。

＊＊大ボケ第２位＊＊

〈電気のワナに気をつけろ〉

会場内のオープンスペース（観客が自由に通ったり立止まったりできる場所）にコンセントがあった。ぼくはバッテリーを充電するため、そのコンセントを使った。

すると係員がやってきて「何をしてるんだ」「身分は？」などと、ほとんど不正入場者扱い。まるでおとり捜査にひっかかったかワナにはまったような気分だったが、ぼくはこう言った。

「トイレの蛇口の水は自由に使っていいんだろ？　だったらこのコンセントも同じじゃないか」

係員は反論できず、「今回だけですよ」とか言って立ち去ったが、使っていけないコンセントなら、オープンスペースに作るな／

＊＊大ボケ第１位＊＊

〈手を触れてはいけない手すり〉

国際陳列館という建物４階には絵が展示されている。ここへ入場するときは持ち物を全部取り上げられる（お年寄りの杖も例外ではないらしい）つまり手ぶらで鑑賞するのだが、絵の前には手すりがある。

足腰不自由そうなお年寄りが「これは助かる」といいたげなようすで手すりにつかまると、ガードマンのどなり声。「手すりに手を触れるな／」

観客一同あっけに取られる中、お年寄りは泣きそうな顔で手を離し、よたよたと歩き始める。見るに見かねた観客の１人が「手すりは手を触れるためにあるんじゃないの？」と抗議したら、ガードマンは「いや、それは手すりじゃなく柵だ」という。

ここには車イス用のスロープがあるのだが「仏つくって魂入れず」だね。

まあ、それはそれとして、花博に行くつもりの読者は多いだろうし、そのためにカレンダーをにらんでいる読者もいるだろう。

下に今月のカレンダーがあるが、赤い罫で囲まれた図のような形・大きさの長方形で９個（またはそれ以下）の日付をかこんだとき、長方形の中に０から９まで10種類の数字がすべて含まれるには、どのようにかこめばいいか。図の場合には６だけが欠けている。

'90 MAY

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

前・号・の・答・え

$$148 + 249 + 349 = 746$$

または

$$149 + 248 + 348 = 745$$

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第5回 フィン誕生篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

運命の子フィン・マックール、その人生は復讐から始まった

クー・フーリンの話は、一応前回でおしまい。今回は、ケルトのもう一人の英雄、フィン・マックールの話。

クー・フーリンが力を象徴する英雄だとしたら、フィンは機知を用いて窮地を切り抜ける勇者だといえるかもしれない。フィンとは「白」という意味で、その肌が透き通るように白かったことからつけられたあだ名だ。幼い時の名はデウネ。その髪は、闇夜のカラスのように黒く、瞳は海のように深い碧だった。

デウネは父なし子として、この世に生を受けた。デウネの父クーアルは騎士団の長だったが、片目のゴルという有力な部下に下克上され、命を断たれたのだ。デウネの一族は散り散りになった。デウネを生み落とした母親は、ゴルの追求の手を逃れるために、デウネを信頼の置ける二人の女性にあずけて、こっそりと森の中で、誰の目にも触れさせないように育てさせた。

二人の養母は、彼に狩りの仕方や武器の使い方、礼儀作法、魔術、詩や竪琴などあらゆることを教えこんだ。そしていつも、こう言って諭していた。

「デウネ。おまえは、フィアナ（アイルランドの騎士団）の長クーアルの息子なのだよ。今の団長ゴルは、クーアルを殺してその地位を簒奪した、卑怯者さ。おまえはいつか父の仇を取って、正統なる血筋を引くものとして、フィアナ騎士団の長の座を継がねばならない。そのためには、だれにも負けぬ智恵と力を身につけなくてはいけないのだよ」

こうしてデウネは、二人の養母以外の人間を知らずに、少年期を迎えた。しかしある時、フィンは自分と同じ年頃の子供たちがハーリング（スティックを使ったアイルランドの球技）をしているのにでくわした。そして、クー・フーリンと同じように、たった一人で十二人を相手にして、勝ってしまったんだ。

クー・フーリンの時と違ったのは、怒った相手が、スティックでデウネに殴りかかってきたこと。でも騎士としての戦闘訓練を受けていたデウネは、何とか七人まではのしてしまえた。残った悪ガキたちは、その場から逃げて、自分たちの大将に言いつけた。

「見かけない、なまっ白いやつが来て、仲間はみんなやられたんだ」

この時からデウネは、フィン（すなわち白いやつ）と呼ばれるようになったんだ。

この出来事は、フィンに善悪両方のことをもたらした。よい方は、フィンの力と技に感服した何人かが、友だちになったことだ。そして悪いことは、父親のかたきである騎士団長ゴルに、自分の存在を知られてしまったということ。

フィンの二人の養母は、すぐさま彼に身仕度を整えさせた。

「よく聞くのです、デウネ。ここはもう、ゴルに知られてしまった。おまえはすぐに離れなければなりません。これからは、自分の身は自分の手で守らなければなりません。わたしたちはその術を、もう充分なほどおまえに教えてきました。無事でいて……そして騎士叙任を受けられる年になったら、タラ（当時のアイルランドの首都）の王宮に出向き、王に騎士団長の地位を要求するのです。その時まで、どうか、生きていておくれ」

こうして養母たちに見送られたフィンは、たった一人で、森の中で生きていかなければならなかった。しかし彼にとって、森は憩いの場だった。野生動物も、脅威というよりは友だちと言った方がいいだろう。

やがて彼は、ゴルの魔の手を逃れてさまよっていた叔父たちの一団に、遭遇する。彼らは、傷つき、疲れ、年老い、その武具は壊れて錆びついていたが、その鋼鉄の意志だけは錆びてはいなかった。

フィンはその叔父から、父クーアルのかたみの槍を受け取る。その槍は神神（あるいは妖精）の鍛冶屋によって鍛えられた魔の槍で、額に当てると全身に力が沸き上がってくるという魔力が秘められていた。フィンはそれを手に、父の慰霊と叔父たちの前で、一族の再興とゴルへの復讐を誓った……。

というわけで次回は、いよいよフィンがその誓いを果たす話。乞御期待。



画像のことば

フィンは、森の中を跳び回った。彼は常に自然と共にあり、妖精と動物たちを友とした。二人の従兄弟は魔法で猟犬にされ、妻サーヴと息子のオシーンは鹿、そして敵から奪った黒猫と隼は、魔法を使った。知恵を授けてくれたのは、鮭だった。森の緑こそが、彼の保護色だった。

神話入門ガイド

騎士団の長となるまでの、若い頃のフィンの話は、教養文庫の『フィン・マックールの冒険』に収められている。577円。王となってからの話は、岩波文庫の『オシアン』を見てもらいたい。720円。どちらも翻案者の生き生きとした文体が、いにしえの物語を現代に甦らせている。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

PCエンジンの源平討魔伝とスプラッターハウスの感想です。まず、源平。よくできてましたねー、これは。ただひとつの気がかりは弁慶のセリフ「かたはらいたいわっ!」がけずられていたこと。あのセリフのおかげでゲーセンでは闘志がわきましたから。それとバアちゃんの「なっさっけなや!」と「お前の力はそんなものか!」はそっくりそのままゲーセンしてました。

続いてスプラッターハウス。これは夜できません……。マジで。ポーズの音がちょっと怖い。でも、なぐったとき、ぐちょっとなるでしょ?あれがゲーセン版よりも甘かったなあ。点をつけるなら、ん——っ、98点、95点ってとこですね。さーて次はバルンバとベラボーマンだあっ!早くプレイしてみたいです。ゴーゴー!ナムコ!

（愛媛県・CAR－2）

▶ゴーゴーだそうで、ナムコはがんばってくださいね。

（マッキー）

先日、花博に行ってきました。やっぱりすごかったですね。僕の印象に残ったのはナムコの「ギャラクシアン」なのです。あんまり言ってしまうと、みなさんの楽しみがなくなるんですが、ストーリーとしてはガンナーとして戦闘機に26人がのりこむんです。そんで敵をビシバシたおしながら任務をはたすというもの（実はもっとすんげーストーリーがある）。あとはやってのお楽しみ。ヒントは「ガンダム」にでてきたホワイトベースの機関砲のようなものですげー迫力です。いっぽう「ドルアーガ」は残念、どうして車で塔の中を移動するのでしょう?でも花博なんだから花の方も忘れずに!

（滋賀県・大きなメダル）

▶だそーです。

（ハルク）

不本意ながらも自衛官という職につき、もうファミコンもアニメもだめだと思っていたんですが、いやはや現実とは面白いもので、反戦運動の同志、ゲーマー（しかもマニア）、アニメの大ファンなどゆかいな仲間にかこまれています。（類は友を呼んだのかな）それにPX（売店のこと）にはファミコン雑誌はあるし、基地内にはゲーセン、ただファミコンのできないだけの生活で何の不自由もなく、ただし朝の6時半に目覚まし班長が来るのをのぞいて快適です。で、私も心機一転でまた投稿をはじめますんで。よろしく。

（香川県・鏡水紀）

▶あ、そー。自衛隊ってそんなところなんだー。しかし、プロがやる大戦略ってのもみてみたいもんです。

（ハルク）

はいクイズ。

①1台のクルマが高速道路をはしっていました。このクルマは何色でしょう。

②1人の女の子がエレベーターにのりました。このエレベーターはあがるのでしょうか。さがるのでしょうか。

（三重県・森山たたり）

▶知ってまんがな。A　CARに、A　GIRLだろー。

（ヒラ坊）

手塚一郎様。

ドラゴンクエストⅣの世界樹とそこに出現するグリーンドラゴンを見て「最後の竜に捧げる歌」の大樹ヴァルハラとそこに群れる竜達を想像したのは俺だけでしょうか?しかし、グリーン・ドラゴンじゃなくてレッド・ドラゴンだったらまさしく赤竜ヴァルトラウテのイメージなんだけど。まあ、そうなると世界樹の葉やしずくなどはランツェの果実のようにも思えてきます。いかがなものでしょう.

（愛知県・レイバー道路）

▶てっちゃーん!いかがなもんでしょーかー?

あれ?返事がない。ただいま「ワードナの逆襲」と「最後の竜に捧げる歌Ⅱ・小説版」の執筆中で大変お忙しいそうです。またプロレス見にいったという話もある。

（ヒラ坊）

この前パチンコ屋の前を通ったら、パの字だけが光っていなかった。ぼくはあぶねえな、と思い夜に行ってみたら、そこを通る人たちは笑っていた。ぼくはおぼっちゃまくんを思い出して心の中で「友だチ◯コ」と叫んだ。

（北海道・竹下東・15歳）

▶ハンコ屋さんもこわいですね。

（マッキー）

テレビ。成沢さんち—29インチ。藤村くんち—37インチ。うち—48インチ……どうだっ!（もし、これが載ったら必ず50インチ以上のやつがでてくるんだろーな）

（岡山県・片山健一）

▶山下章さんちは100インチの液晶ビジョンらしいです。どんなゲームやってんですかねー?等身大……かあ?

（ヒラ坊）

やったあ!ロックマン3!!一時はもう出ないのかもしれないとさえ思ったけど、ずっとずっと待ってたんだよ。2を終えた時から……あきらめかけてただけにもう涙が出るほどうれしいです!今までよりもっとすてきなゲームになって帰ってきて下さいね。

（神奈川県・砂海）

▶ロックマンってけっこう熱心なファンが多いんですよー。

（マッキー）

「ガチャガチャ」

100円（または20円）を入れてレバーをひねる。たまご型のプラスチックケースがでてくる。その瞬間がぼくは大好きだった。もちろん中身もだいじだけど、その瞬間こそがたまらなく好きだった。そしてプラスチックケースを開ける。そしてまたひとつぼくのコレクションが増える。

その地方によって呼び名が違うだろうけどこの「ガチャガチャ」というのはレバーをひねる時にでる音からとった名前らしい。ぼくらにとってはスロットマシンのような存在だった。何がでてくるかもわからないのに、当時ぼくらにとっては大金の100円も使うからだ。願ってた物がでてきた時はとびあがってよろこんだが、全然予想もしなかった物がでてきた時は本気で泣いたものだ。そんな「ガチャガチャ」も今では「カードダス」にかわっている。時代の移り変わりというのはとても早いものだと思う。

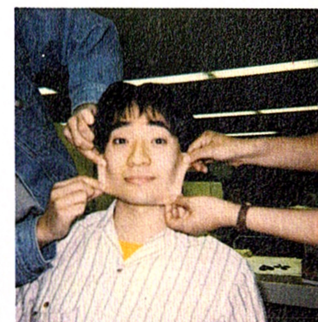
（北海道・はぐれ和彦）

▶あら?これはインサイドコラムあてのハガキでした。ま、いっかー。コラムの投稿は20字詰原稿用紙、35行で書いていただくと掲載の確率が高いでしょう。（入稿するとき楽なのよ）採用の方には当社規定の原稿料をお支払いしております。テーマは自由です。「〜が好き」でもけっこうですよ。

（マッキー）

尋ね人

芸名：キャピーゆかり（昭和45年5月2日生まれ）156cmB83W59H84A型、好きな色、青・ピンク（資料は'87当時）経歴：'87Vol.9ではじめて登場。ゲーマーとして必勝テク道場に入門。以後独得の言葉と持前の元気で人気を集める。一時は「キャピーのカフェテラス」



↑顔の皮が異常に伸びるという特技（?）を持っているくろすくん。つまむと気持ちいいのでマッキーのおもちゃになってます。

というコーナーさえつくった。しかし、'88Vol.2で突然コーナーを打ち切り、消息を絶ってしまう。

今どこで何をしているのでしょうか?僕はあなたの勇姿をもう一度見たかったのに……。

（愛知県・名前書いてないよー）

▶もし見かけた人がいたらご連絡ください。それから私が2代目キャピーになってあげる!って人がいたらお写真同封のうえ編集部までどーぞ。

（マッキー）

▶さて、必本も8月3日発売のVol.16でいよいよ100号目です。ま、それを記念といっちゃなんですけど、「TVゲームと私と必本」というテーマで作文を募集しちゃいます。400字詰原稿用紙で3枚以内。掲載の方には記念品をさしあげます。はい。さらに面白くなるようにいつも努力の必本、次の発売は5/18㈮!またねー。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

key?

ready?

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

最近多い投稿が①アイテムに関するお話。②4月初めごろの新聞記事で、「アメリカの美術館で村正が見つかった」というお話。③ウィザードリィのゲームボーイ化と通信ゲーム化のお話。④サッキュバスのイラスト…。みんないろんなこと考えてます。考えることこそ、人にとっての最大の成長の要因だ。えらそうに。

Q-179 モンスターから宝まで物づくし！

●ウィズ物づくし、哀れをさそうもの。プリーステス、ウィッチ、バンシーのきれいどころ御三家及びそれに続くエンジェル、セラフ、フェアリーに押しやられ、そしてIIIから新しく加わったサッキュバスによってますます日の目を見なくなりそうな一応女性形のモンスター・ハーピー。

思わず力の抜けるもの。マイルフィック、フラック等を撃退して、ポーションかスクロールのみ、もしくは空の宝箱。並びに宝箱を開けて3つ目に出てくるスクロール及びポーション。

思わずイライラするもの。斬っても斬ってもきりがないファズボール。

使用する時思わず緊張するもの。いつ壊れるかわからない熟練の魔除け。

思わず背筋に戦慄の走るもの。レベル1のキャラクターのエナジードレイン。6匹で現われ、さらにヘルマスターにヘルハウンド、そしてとんでもないことにライカーガスまでついているグレーターデーモン。3匹で出現するフラック。5人で徒党を組んで現われるエアージャイアント。

（愛知県・レイバー道路）

ゆかいなまものたちにかこまれて、気分はわくわく動物ランドです。かな。

H-182 昔のクセが抜けないよ〜

●どうも地下6階への直通階段の座標（8・4・4）ってのが危ないなあ〜。マロールするときに、東・8に合わせた途端、自動的に指が「I」の8・2・8に動かしちゃうんだよね。しかも、「うえ」と「した」のコントロールが逆。何度地面に叩きつけられて全滅したことか…。

ところで今回はカントの坊さんたちが異様にヘタクソになっていないでしょうか？ 全滅すると必ず1人は「灰」→「カドルト」→「まいそうされます」の道をたどるんですよ。おかげ様で最初のメンバーがもう3人だけ。トホホだね全く。

（東京都・あつい熱湯）

マロールの操作ミスで死んだという内容の投稿が実は多い。編集部でも同様な死亡が多発した。昔のクセで100円持って100円の物を買いに行き、3円足りなかったのと同じこと…だろうか。

Q-180 ウィザードリィIIIの妙に思うコト

●①頭だけなのに首をハネられる「スクライル」

②マジックソードより攻撃力が高い「マジックシールド」

③仲間しか呼ばないくせに先制攻撃をしてくる「ファズボール」

④マジックヘルムのときは火を吐くくせに元の形にもどると火を吐けなくなる「伝説の兜」

（東京都・L330SAM）

実はこんなネタをふでペンでどっしりと書いてくるので、またまた妙に見えるのであるよ。

V-181 パワフルなやつウィズIIIだぜい

●本当に「III」はサイコーですね。すべてにおいてゴーカイなところもいいし、妙になつかしさを感じさせるところもいい。地下1階でマーフィー君に会ったとき不確定グラフィックを見て「おやっ？」と思い、キャラが得たEXPを見て笑っちゃいました。マンアットアームズがソードマンの色違いだったのも楽しめました。なんか「II」が地味だった分、もやもやが吹き飛んでしまった感じ。

ウィザードリィを某ゲームの「作戦コマンド」に例えると「I」は「みんながんばれ」で、「II」が「呪文を使うな」だろうな…きっと…。そして「III」は「ガンガンいこうぜ」だと思う。増殖しなくてもレベルがガンガンあがるのって本当にサイコー。

（神奈川県・加藤徹）

ゴーカイ。これが一番似合う言葉だろう。ドラクエみたいに呪文使用時にピロリンとか音が出るとしたら「III」が最もウルサイだろうね。

Z-183 小意見のみなさん集合時間ですわ

●マジックシールドにひと言。なんで口もないのに「かんだ」ってでるんだヨオオオオ〜!! なぜだ、教えてくれえ〜!!（同様投書多数だと思う）

（新潟県・ヨシオ）

●ウィズIIIをやったあとウィズIIをやるとやけにまぶしく感じる。

（新潟県・関羽孔明）

●さくやまさーん、あなたのそのノリがたまりません。がんばってね。

（福岡県・もおもお）

●スモッグビーストが出現する時にだけ、テレポートした時みたいに画面がちらつくんですけど、どうして？

（東京都・おむれつ）



↑大阪府・れいばあろーど



Wizardry

今号のSPECIAL ISSUE

今一度、先の展開を。ファンタシースターIII



1年でもっとも心がはずむ月、5月。安田記念でしょ、オークスでしょ、ダービーでしょ。競馬ファン（人はマニアと言う）の私には週末が待ち遠しくてたまらないのよ。で、今回はちょっとした事情で、2ページになっちゃったけど、もう1度ファンタシースターIIIでいってみることにするのだ。

MDC Head Line

●メガドライブ版「テトリス」海賊盤が流通。版権等諸問題のこじれで現在発売を見合わせられているメガドライブ版「テトリス」が台湾でコピーされ、販売されている。ゲーム内容は同じだが、電源投入後の「SEGA」の文字はつぶされ、タイトル画面のクレジットが書き換わっている。日本にも出回っている

今月発売のメガドライブソフト

DJボーイ
■5月19日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ウィップラッシュ
■5月26日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ファンタシースターIII ～時の継承者～

セガ
発売中
¥8700(税抜き)

いやあ、まさかあんな展開になるとは思ってもみなかった。シナリオ1からシナリオ2にかけてのすさまじい選択。なるほどマルチシナリオのマルチエンディングとはこのことか。何のことかわからない人は、すぐにプレイしてみるべし。



◇ライスル～砂漠の世界へと物語は進む

ライスルの街

さて、今回はライスルの街からのストーリーを追うことにしよう。

猛烈な寒波に襲われているライスルの街で話を聞いてみると、突然のことだったらしく、手がかりになるようなものがない。吟遊詩人のマイがいる。情報のようだが？



➡このままじゃ、死ぬのを待つばかり。助ける手だては？



⬆吟遊詩人、マイのメッセージは、先の世界へ進むためのキーワードになっている

ライスルから砂漠へ

一応マイの歌に従って、街の南にある島の、廃墟の砦へと行ってみる。その中心部に進んでみるとなんとダンジョンの中へ！　森のサファイアが開いてくれた通路と同タイプのものだ。

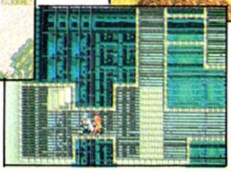
左へずっと進んでいくと出口がある。出た先はあたり一面砂漠の世界だ。



⬆マイの言っていた4つの砦、なんだけど、残っているのは2つだけ。この右が隠しの入口



➡砂漠の世界の右上方面に出る



⬅出口があるのは右上の方。敵は前のところと同じ

シナリオ1の3つの世界相関図

スタートの世界
リークの城下街
港町・ヤータ
↕
船で島の洞窟へ
ヒューリの街
森のサファイアで入れる洞窟 ⟷ 森のサファイアで入れる洞窟

冬の世界
ライスルの街
船がある
クリア ↕ 条件必要
アゴエの国
シューソラン王国
シール王国
ライスル近くの廃墟
↕
砂漠の洞窟

砂漠の世界
ハタサカの街
気象コントロールタワー
シーレンのいる洞窟



シナリオ1の舞台となる世界は3つ。今回の紹介ではそのすべての世界を行くことになる。

進行はスタートの世界→冬の世界→砂漠の世界を一通り行ったあと、再び冬の世界（ではなくなるが）へ戻り、シューソラン、アゴエ、シールの3つの国へ進んでクリアとなる。シナリオ2以降はもっと別の世界へも行けるようになってくるのだ。

ハタサカの街

砂漠の世界にある街はたった1つだけ。このハタサカの街の中には、店以外には人間の住人はいない。街の中を歩いているのはロボットやアンドロイドだけだ。それによると、吹雪の原因は気象コントロールシステムの不調が原因らしく、直せるのはシーレンというロボットだけらしい。そのシーレンはなぜか街の西にある洞窟の中にいるらしいとのことだ。また、砂漠には狂ったアンドロイドがさまよい歩いているとのことで、とりあえず会いに行ってみる。ミューンというそのアンドロイドは、どうやらオラキオに仕えていたらしく、オラキオを探しているのだ。



←砂漠にあるのはハタサカだけ。人の往来はない



↑女性型のロボットから情報を得る。冬の世界の原因が判明した……か？



↑シーレンを仲間にしたら気象コントロールタワーへ行こう。まだ少し先ね

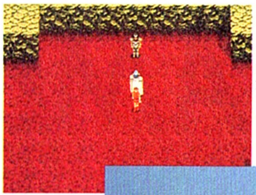


↑街の北にいる狂ったアンドロイド。オラキオの幻影を追いかけているようだ

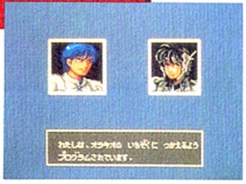
シーレンのいる洞窟

ハタサカでの情報に従って、街の西にある洞窟へと行く。ここはライルがいた洞窟と同じタイプで、地面が赤く光っている。

シーレンはその奥にいた。なぜこんな奥にいるのかはよくわからないが、とにかく見つけた。そしてパーティに加わることになった。何でもオラキオの子孫に仕えるようにインプットされていたのだそうだ。ケイン、ミュー、シーレンの1人＋2体で進むことになる。



←例によってダンジョンの奥深くにいるキャラクター



←シーレンの目がうつろなのがいいよね。仲間に





←シーレンは攻撃系のテクニックを使いこなす

↑ハタサカの東の気象コントロールタワー。中は2階建てになっている

気象コントロールタワー

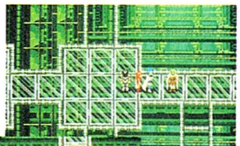
吹雪の原因となっている気象コントロールタワーはハタサカの真東からちょっと南に下ったところにある。

中は手強い敵だらけ。特に2階の敵はかなり強く、レベルが低いと全滅の危険大だ。しばらくは1階でうろうろして、レベルアップのための戦闘にいそしもう。

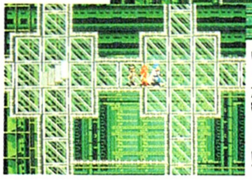
ここではかつて会ったことのある男と再会するシーンが待っている。



↑後ろにいるのはバズール。耳たぶをピクピク動かして攻撃する。ヘンなの



←通路と似たダンジョンだけど、緑っぽくなった



←通路上をさえぎる男がひとり。いったい……!?

4人目と5人目の仲間は…

男はライル。ヤータの南にある島の洞窟に森のサファイアを持って逃げていたあの男だ。彼は冬の世界にあるどこかの国の王子らしく、国を救うためにここへやって来たとのことだ。シーレンで気象システムが直せることを知っている彼はケインたちに加わる。

そして5人目の仲間は、かつて会った、いや、助けてもらったことがある少女だ。彼女が加わって物語はさらに進展する。



←ライルが仲間になる。元からの能力は高い



←リナとの再会。その正体は何なのだろうか？

MEGA DRIVE CLUB

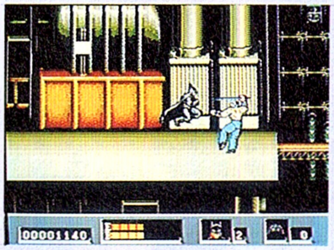
一押し情報!! 季節はめぐってようやく登場BATMAN

ようやく「TEL TELまあじゃん」を発売したサン電子から新作「BATMAN」の写真が届いた。これもずいぶん前から発売予定に入っていたけれど、この度ようやくって感じだね。

内容はアクションゲーム。ファミコンやゲームボーイでも発売されているものよりはメガドライブということでハデな動きを見せてくれそう。基本的なストーリーは昨年末公開の映画に合わせてある。ステージ数は全部で6つ。また、BATMOBLEやBATWINGをコントロールしてのシューティングシーンも入っている。

ちょっと時期をはずした感もあるけど、まずはお手並拝見といったところか。楽しみだ。

次号では夏にむけての新作をまとめて紹介できそう。期待の「スーパーモナコGP」もやる予定だ。



↑ゲームボーイ版につづいて、サン電子から発売。MD版はリアルな動きに期待！

MEGA DRIVER'S SLOON



常連投稿者としておなじみの全開のキムからおたよりが来ております。

「私がマスターオブファンタジースターの全開のキムだ。Iはとても意欲的な作品だったと思う。ストーリーは通り一遍だったけど、キャラクターは生き生きとしていたし、3Dダンジョンも良かった。いきなりダンジョンに落ちて勝手に動くエンディングもビックリさせられた。IIはそれがうまく生かされると思ったのに普通のRPGになってしまった。良くはできているけど普通すぎる。キャラもネイの姉妹対決以外は生き生きとしていない。私はもっとキャラに思い入れられるようなRPGで遊びたい！」

なるほど、その気持ちは痛いほどわかる。IIは確かに面白いし、好きなんだけど、やはりIほどのインパクトがなかったよなあ。しみじみ……。成沢も思うわけです。マークIIIからメガドライブへとハードスペックは良くなったけど、その分開発者の情熱と工夫する努力が薄れているのではないかと。今後も期待作が目白押しな時だけに、ますますガンバってほしいと思う今日このごろです。

その意味で、現在私が尊敬する開発者は「女神転生II」のチームと「ファイヤーエムブレム」のチームなのだ。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ



文／RYOⅡ

★遊戯少年倶楽部★ ゆうぎしょうねんくらぶ
VOL.22

この文章をリードといいますが、こんな短い文でもけっこう時間がかかるものなのです。でもホントにこんなところ読む人いるのかなってちょっと心配なのだ。読んだ人ヨロシク。



レッドアリーマー ～魔界村外伝～

マップ＆アクションゲーム

■カプコン
■5月2日発売
■¥3300(税込み)

魔界を救うため、魔界の正義の勇者として謎の大軍団を討て！



にっくきレッドアリーマーがゆく

魔界村でボクたちを実に困らせてくれたレッドアリーマー君が、今度はその魔界を救うために、黒い光を放つ謎の大軍団に立ち向かうというお話なのである。

さしずめ、暴力団にマフィアが攻め込んできて暴力団は瀕死の重傷を負っていた。そこにおつとめからかえってきた亜理魔君がマフィアに乗り込む、といった感じの悪が悪を討つというめずらしい設定のゲームなのだ。

さて、このゲームでは主要部分としてのアクションゲームと、ストーリー展開を行いレッドアリーマーを成長させるマップモードにわかれている。アクションは横スクロールで、ジャンプ、ホバリング（空中に浮いている状態）、ヘルクライム（障害物上り）そして魔力攻撃（口から火をはく）を操作して敵をやっつけるのである。実際プレイするとホバリングとヘルクライムがなかなか妙で新鮮でおもしろい。が、難易度はいきなりかなり高くナンギさせられる。

マップモードでは情報収集したりアイテムをとってパワーアップするんだ。

基本画面



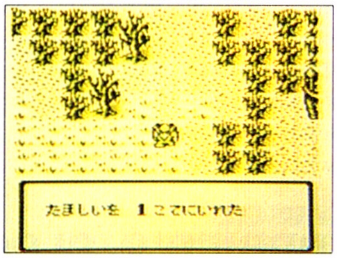
L -ライフ(防御力)
W-飛行時間
J -ジャンプ力
SOUL-現在持っている魂の数

右下にあるアリーマーの横の数字はプレイヤーの数を現わしている。

このゲームの特徴の1つであるホバリングはWのメーター分だけ浮いていることができるんだ。このホバリング(Aボタン2回押し)の使いこなしが勝敗の分かれ目になる。

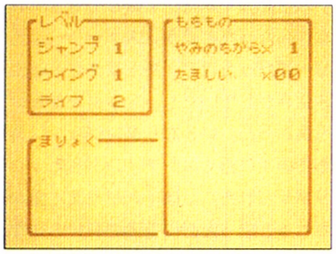
アイテムを手に入れることができたら、アイテムを選んで使うんだ。敵の攻撃はかなり厳しいので慎重かつ大胆に攻めようぜ。

マップ画面

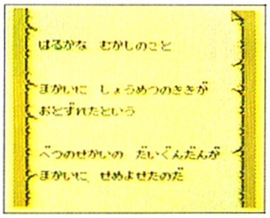


↑マップ画面。ウインドウを開くと「はなす」「つかう」「つよさ」「しらべる」のコマンドが出る

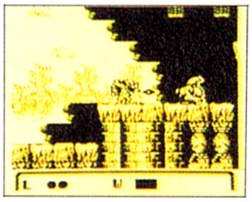
ステータス画面



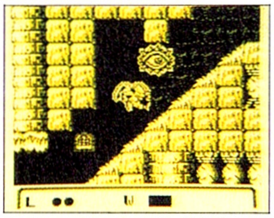
↑ステータス画面では、現在のアリーマーの状態が表示される。ときどき見て確認するようにしたい



←オープニング、魔界村に危機が迫る



←口からはく魔力のファイアが武器だ。成長していくと威力が増す



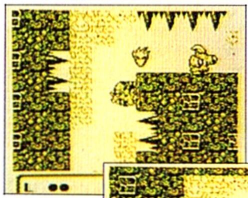
→デカキャラとの対決のときがきた



↑ファミコン魔界村



↑セガ版大魔界村



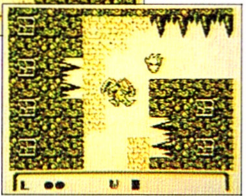
←ヘルクライムで壁をよじのぼって戦うのだ



↑熾烈な戦い



↑フィールド上



→そしてホバリング。制限時間があるので注意！





サッカーボーイ

■エピックソニー
■発売中
■¥2980(税込み)

初サッカーゲーム登場

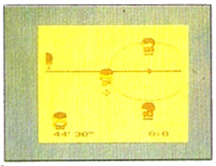
チームプレイでゴールに迫り 強烈なシュートでゴール！



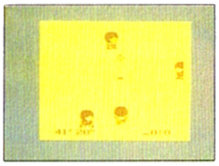
➡対戦チームは、それぞれレベルが違っているのだ

ドリブル多用は体力消耗のもと

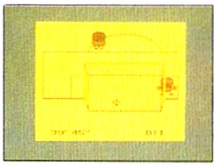
ゲームボーイ初のサッカーゲームだ。ゲームは1Pが勝ち抜き戦で5ヵ国に連勝すると優勝で謎のチームが出現する。対戦2Pモードでは国旗を掲げての対戦となる。ただし、国によってレベルが違うので、お互いの腕（というか足）の差で国を選べばいい。戦法とすればドリブルは体力消耗のもとなのでパスを生かした攻撃をしよう。



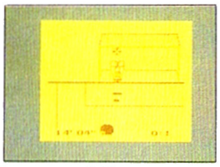
⬆いよいよゲームスタート。ドリブルよりパスを



⬆ゴールキックでハーフゾーンまで蹴り返せ



⬆ゴ〜ル！を決められてしまった。無念



⬆そこで相手ゴールへボールをつきさすのだ！



ロックンチェイス

■データイースト
■発売中
■¥3300(税込み)

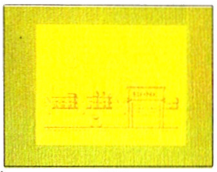
迷路のコイン収集ゲーム

ポリスの追跡をぬって、ルパンの活躍を期待しよう

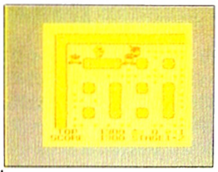
ポリスの動きを読め

フィールド内の通路にはコインがいっぱい敷き詰められている。そこに忍びこんだルパンは、ポリスの追跡（チェイス）をくぐりぬけてコインをぜんぶいただいてしまうのであった。内容は、あのパックマンを思い浮かべていただきたい。

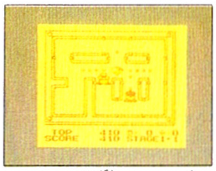
このゲームのクリアのポイントは、アイテムの使い方とコーナーのコイン処理だ。まずアイテムで取ってほしいのがタイヤ。一定時間無敵となれる。この間にコーナーにあるコインを取るようにしたい。ポリスにコーナーに追い詰められると逃げ場がなくなり、捕まってしまうから。ほかにもシャッターや扉などいろんな仕掛けがあるので、これらの仕掛けも利用してクリアしていくんだ。



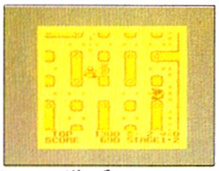
⬆ルパンは銀行へゴールドをいただきに侵入



⬆スミにおいこまれると完全にアウトだ



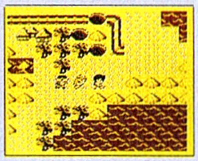
⬆ダイヤ出現。これを取って一定時間無敵になれ



⬆ドル袋が出たゾ。これを取ると、さあどうなる？

新作たっきゅー便

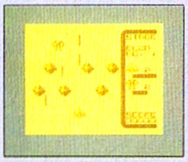
ジャングルウォーズ



⬅気分は少年ケニアなのだ(古い！)

このゲームは、ジャングルの平和をおびやかす謎の大密猟組織「ゴート団」の野望を打砕くべくジャングルに生まれた少年が活躍するRPGだ。桃伝スタッフによる作品だ。

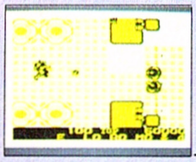
バリーファイア



⬅シンプルながらのめり込みそうだ

インベーダーゲームをアレンジして、いろんなバリエーションを持たせたって感じのゲーム。これといって新しい感じはしないんでけれどなぜかのめりこんでしまうのです。

ブライファイター



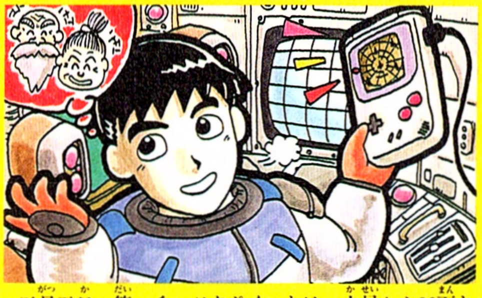
⬅4&8方向シューティングの魅力

全7ラウンド構成で、上下左右4方向自動スクロールラウンドが5つ、8方向任意スクロールラウンドが2つと、2種類のシューティングが楽しめるアクションゲームだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

太陽系ラリー激闘日記③



五月五日、第一チェツクポイントは、火星から20万キロほど離れた人工衛星上にあった。この衛星が発進している微弱な電波を捕えられるかどうかで、ポイント通過順位が大きく変ってくるのである。われらがゼップⅢは飛行船型のボディすべてをアンテナにして電波を探った。

しかし、奇妙なことに全然その電波を捕えることができない。そろそろ火星域に入っているはずで、ゼップⅢの能力からすれば、発進されている電波の100分の1程度であっても捕えられるはずなのだが。

ボクはゲームボーイのボタンを受信機能に変更して、受信される電波を待った。が、ディスプレイは空しくノイズを映し出しているだけであった。

「おかしいわネ」と千里がつぶやく。

「アンテナの故障でもないぞ」とボク。

「あっ！」二人は同時に声をあげた。

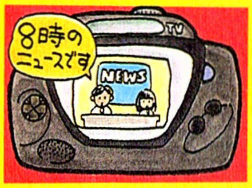
「電波妨害ネット」とこれも二人同時。

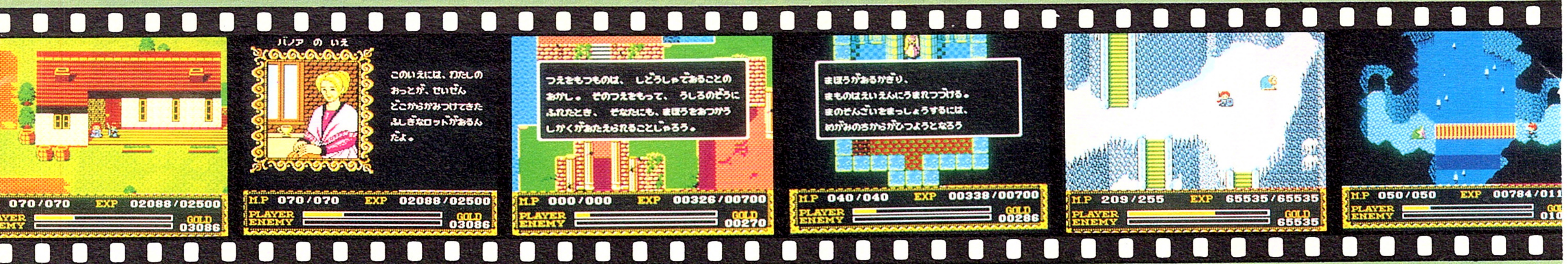
まあ、早々とやってくれるものだ。だいたいまだ監視員の目が黒いうちから、こんな違反をするとはいったいどんなやつだ。ボクは妨害ネット追尾装置のチャンネルをひねった。こんな古典的な違反をするやつはいないと思ったが、まさかのために準備しておいて助かった。スクリーンに周辺のシップが映し出された。その中の一隻が蜘蛛の巣の中心にいた。こいつか。認識番号を確認すると、有名なレース荒しのマークとトレイシーの百歳の暴走ジジババコンビが操縦するメロディー号だった。

「ったく、セコイことやってくれるね、あのじいさんたち」ボクは怒る気にもなれず、ゼップⅢ周辺のネットをアンチ電波カッターでちょん切った。

こんなゲームがほしい

うわさのセガからもハンディタイプのカラー液晶ゲーム機「ゲームギア」が発売されると発表になった。これにはテレビチューナーが付くということで、ボクは実はこちらのほうに期待している。面白いゲーム＋テレビ番組を！





イースIIのすべて

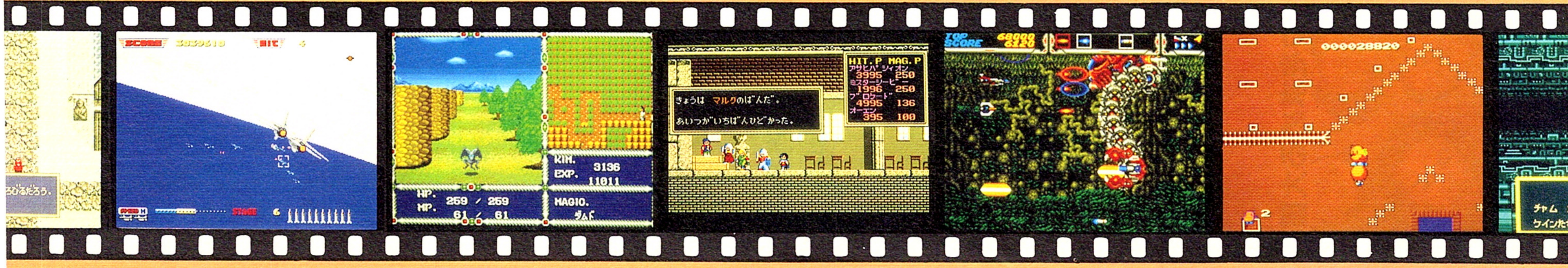
夢よ、魔術よ、幻よ！　君の耳にとどくか!?　勇者アドルの魂の叫びが………。発売間近。ランスの村からの旅立ち。廃墟ムーンドリアの扉を開き、ラスティーニ廃坑の隠された通路をあばく。ノルティア氷壁の凍てついた風を、バーンドブレスの焼けた岩肌を越えて、彼方サルモンの神殿へ。魔の元凶ダームを打ち倒すまでの、その冒険のプロセスのすべてを、この1冊に。

ファミコン必勝本編集部編
5月下旬発売
予価680円

メガドライブのすべてII

ファミコン必勝本編集部
セガ・メガドライブクラブ編
6月上旬発売
予価1,200円

ハイパーなゲーム・マシーンには、それにふさわしいゲームソフトが欠かせない。そして攻略本にも、テンションとクオリティが問われるのだ。「ファンタシースターIII」「ソーサリアン」他、新作ゲームの厳選データ満載。自信の176Pです。

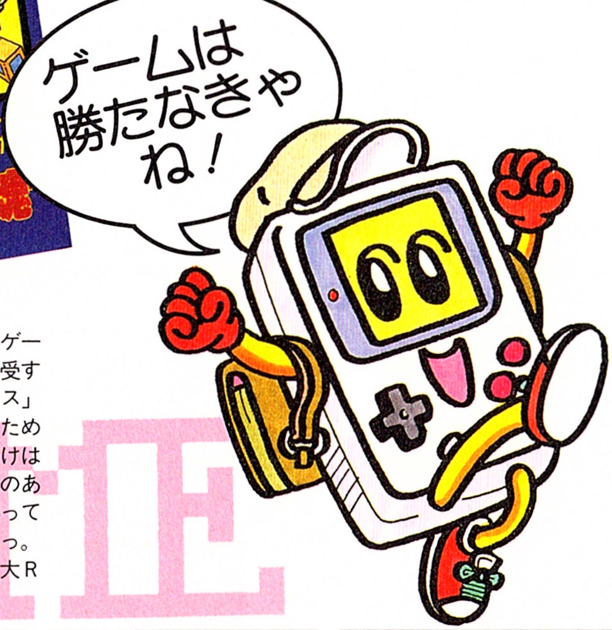




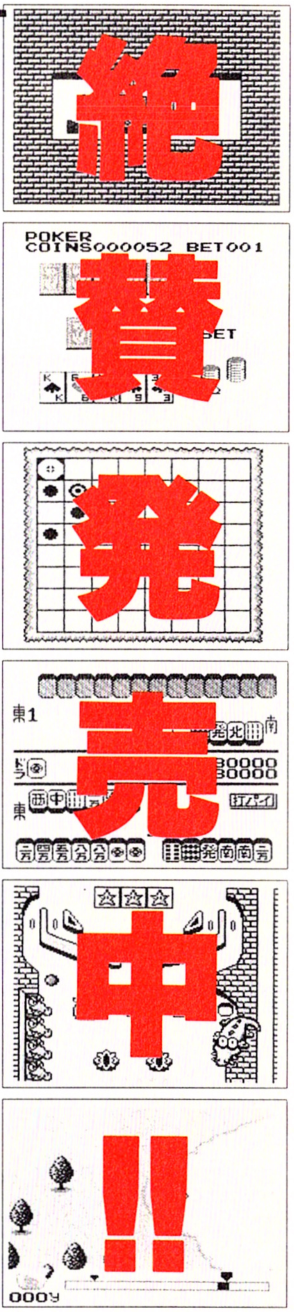
ゲームボーイ 対戦ゲーム完全必勝本

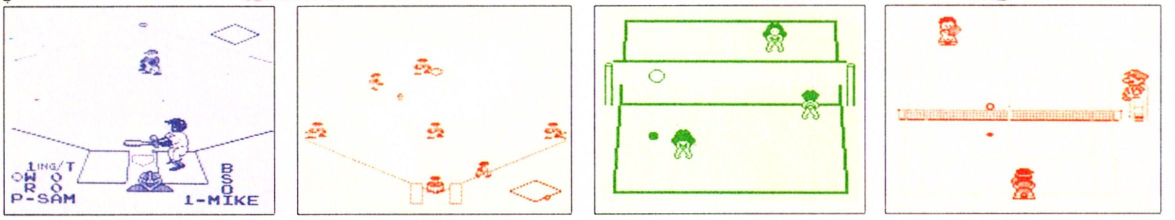
ファミコン必勝本
ゲームボーイクラブ編
定価680円

「ゲームボーイはケンカだ!」大関小錦・「サンダーストーム殺法で葬ってやる」プロレスラー北梶・「ぼくはうけとってません」巨人軍桑畑



各界著名人のあいだでも話題沸騰のゲームボーイ対戦ゲーム。この、今もっとも熱いプレイの極意を徹底的に伝受するぞ!「クォース」「パワーミッション」「双截龍」「テトリス」「ベースボールキッズ」……全部で37タイトルの勝つためのテクニックを完全解析。心理戦法、㊙技、勝負に情けは不要とばかり、問答無用で対戦相手を打ち負かすためのあれこれ、満載なのだ。負けてバカにされるよりも、勝って嫌われるほうがいい……そんな君に読んでもらいたいっ。さらに、「SA・GA」「SELECTION」のゲームボーイ２大ＲＰＧのＱ＆Ａも付いて、絶対のお買い徳本デス。





NEW AGE TOTAL MAGAZINE✱ロック世代の総合マガジン

宝島 NEW

月2回、9日&24日発売

Vol.200 5月9日発売 360円

特集 ロックを探しに!!

時代を超えて、海を超えてロックを求める大冒険

【東京レコード店カタログ付】

ニッポンのヘビメタ野郎たち

《ロングインタビュー》

たま全解剖





女神転生IIのすべて

定価1000円
発売中
成沢大輔著

より深い洞察、徹底したデータ解析、そして限りない愛情。女神転生IIの真実を求め、すべてを注ぎ込んだ究極の書が、ここに。迷える者たちを導く、メガテン最強の聖典。

解くだけじゃなく、ゲームがわかるということを主眼に！ それがこの本の編集コンセプト。うわっつらだけの攻略テクニック解説本にだけはしたくなかったんですね。システム、ストーリー、そしてゲームの底に流れるテーマに対し、徹底的なこだわりを持ってつっこむ……。それだけの価値と内容があると思います、このゲームには。前作以来の長いつきあいですが、今回はこの本の制作プロセスとともに、ボク自身の頭がゲームと同化してしまったほどです……。女神転生II、類まれなる名作です。そしてこの本も……。
（著者・成沢大輔著）



パックランドでつかまえて

定価900円
発売中
田尻　智著

本誌連載の人気コラム「パックランドでつかまえて」が、ついに単行本化されました。ゲームセンターでキラキラ輝いていた青春を田尻智が活写。ゲームキッズ必見です！

テレビゲームについて語るとき、このゲームは、ジャンルはアクションゲームで、操作はレバーとボタンを使って、こんなテクニックがあって、こんな隠れキャラクターが出るんだよ、そんな具合に安易に語られてしまうことが、すごく多いな、と思います。（略）この本の主人公の「僕」が体験した数々のお話は、今のゲーム世代の少年少女が、ビデオゲームやファミコンやパソコンのゲームのなかで、あちこちで同時多発的に体験した、あるいは、これから体験する共通のお話です。主人公の「僕」は、僕自身であり、ゲームフリークのあなたでもあるのです。（あとがきより）



品川るみイラスト作品集

アリスの電脳遊園地

定価1000円
B5豪華保存版
発売中

品川るみが描く超絶無限フルスクロールコミックス!!「アリスの電脳遊園地」他、ウィザードリィをはじめとするRPGワールド・イラストレーションも多数収録。

品川るみに出会えたあなたは幸福である。（略）この意欲的な作品こそビジュアル作家品川るみの新世界航海への船出と呼べるものだし、その船出に立ち会えたあなたが幸せであることは、ほかならぬあなた自身がよくご存じのはずである。ぱらぱらとページをめくっていけば、どこかで出会ったような、なつかしさに満ちた気持ちにさせられ、それでいてよく見ていけば、他のどこにもなかった新しさに出会える。それが品川るみの魅力であり、陳腐な言い方を承知で言えば、魂の奥底を揺すぶられる出会いを感じさせるのだ。
（柴尾豊太郎による本書解説文より抜粋）



宝島特別編集

1980年大百科

定価1000円
発売中

YMOから超合金まで、'80年グッズ3200種を満載した懐かし大百科。キン消し、ミクロマン、ゴレンジャー、ピンクレディ、宇宙戦艦ヤマトETCが、今、甦る！

R・ストーンズとP・マッカートニーの来日公演は、'60年と'70年を清算する大祭典だった。では、'80年は？ そんな問いにはからずも答えてしまったのがこの本だ。パンク、テクノ、ニュー・ウェイブ渾然一体の密林へ、竹の子ルックに身を包み、右手に超合金、左手に金属バットを握りしめ、行け行け川口探険隊を凌ぐ勇気と、オタクを超える好奇心で踏み入った我々は、B級アイドルの誘惑にも、変態がきデカの死刑攻撃にも負けず、ついに懐しの'80年グッズの眠る秘境へ到達した。我々の持ち帰った土産の数々に、読者はフィーバーすること間違いなし!!（編集担当・森）

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼントNO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「ゲームミュージック」CD
(テクノソフト)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは5月18日(金)当日消印有効。
発表は'90Vol.14の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



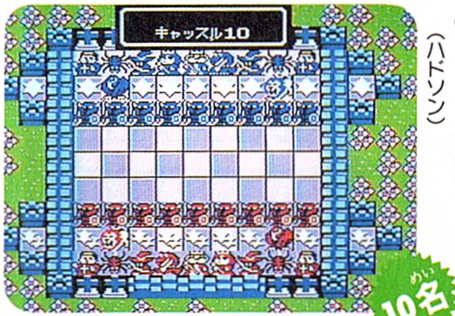
①パワーブレイザー（タイトー）



②影狼伝説（ピクセル）



③熱血高校ドッジボール部サッカー編（テクノスジャパン）



④キャッスルクエスト（ハドソン）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、5月18日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は'90Vol.14のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.6 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・吉田春也　青森県・高橋伸安　岩手県・中村秀和　秋田県・早乙女裕　山形県・寺田健二　宮城県・渡辺新一　福島県・坂本勝正　茨城県・千葉考治　栃木県・西山淳子　群馬県・山根隆　埼玉県・松本友美　千葉県・藤田忠行　東京都・小川卓　神奈川県・原田利幸　新潟県・森藤雅郎　富山県・伊藤明　石川県・大塚直樹　福井県・高野伸彦　山梨県・小林元則　長野県・田崎智弘　他60名

★ほしいソフト2本

青森県・長岡啓介　岩手県・清水敏幸　宮城県・宮崎正明　茨城県・野沢一也　埼玉県・山本義行　千葉県・田中雄太郎　東京都・池上徹　神奈川県・尾崎良一　石川県・加藤元気　長野県・長瀬恵美　静岡県・米内英輝　愛知県・佐藤みちる　三重県・浅野義尚　京都府・栗原実　大阪府・山田政夫　奈良県・大石剛史　和歌山県・江守比呂志　岡山県・原沢康行　山口県・和泉充信　香川県・熊谷信崇　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・新井誠二　秋田県・相馬佳吾　山形県・和田美代子　福島県・井上茂典　栃木県・畑山奈々　群馬県・中野秀昭　埼玉県・宮川勝夫　千葉県・金井賢二　東京都・飯山勉　神奈川県・村川修人　新潟県・松田宏剛　福井県・杉本聡　岐阜県・谷口建二　滋賀県・日浦純一　京都府・宇佐美実　兵庫県・大野弘行　奈良県・古谷高英　和歌山県・黒田修太　島根県・滝沢よしえ　他20名

★G.S.M.1500シリーズ

東京都・青木春介　福井県・野田俊一

アンケート・ハガキ・プレゼント

①プレジデントの選択

北海道・平尾明彦　山形県・津川兼一　栃木県・西田敏考　埼玉県・小橋政樹　東京都・堀内あゆみ　新潟県・坂下秀男　山梨県・古賀和人　岐阜県・中山良光　三重県・宮本浩　岡山県・西山明弘

②ドンドコドン

秋田県・桑原考雄　群馬県・浅井由美子　東京都・菊地信也　神奈川県・長島智行　長野県・渡辺健一　静岡県・佐藤幸行　鳥取県・深見沢洋介　山口県・神田正道　岡山県・郡司直人　高知県・河口美紀

③モアイくん

宮城県・斎藤明憲　福島県・長野陽介　千葉県・竹内和典　石川県・羽賀啓次　福井県・林伸一　愛知県・横山博史　京都府・牧野正隆　大阪府・藤井保則　広島県・伊藤優子　大分県・紀城雅明

④イメージファイト

栃木県・坂本明成　茨城県・池崎加代　千葉県・守口千恵子　東京都・山本昌史　新潟県・落合清考　福井県・小沼忠行　三重県・阿部章和　兵庫県・人見小太郎　徳島県・寺内文夫　宮崎県・溝口貴彦

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

NOODLE　即席冷し中華！

街角のラーメン屋さんで『冷し中華始めました』なる一文が目につき始めた今日この頃、冷し中華業界(？)初の「カップ冷し中華」が発売された。

その名は「怪物制作所 冷し中華」。ティラノザウルス（肉食恐竜）をキャラクターにしたこの麺は、今までカップ麺として存在しなかった「冷し中華」を従来のカップ麺と同じ作り方＋最後の水洗いで手軽に楽しめるようにしたお手軽中華。さらにでき上がった麺の上に具とスープを入れるだけで本格的な冷し中華になってしまう手間いらず。スープも酸味の他にもピリリと辛く、今人気の味だ。具は錦糸卵と紅生姜。

残念ながら現在販売されているのは山梨、長野、愛知だけだが全国販売ももうすぐされる予定。希望小売価格160円（税抜き）。発売元・白麦米株式会社。



EVENT　パラメデス大会

ホット・ビィより7月に発売されるアクションパズルゲーム「パラメデス」のゲーム大会が行われる。

5／3(木)新宿ヨドバシカメラ3号店5F特設会場　03(346)1010。

5／5(土)豊島区ビッグカメラAV館2Fイベントコーナー　03(984)0002。

5／13(日)宝塚市ファミコンシティドラゴン逆瀬川店　0797(74)8872。

それぞれ参加者全員に豪華賞品が用意してあるので、腕自慢の人はどんどん参加するように!!

なお詳しくは各お店、もしくはホット・ビィ宣伝部03(5261)3903までネ。

NEWS　「ソルビアンカ」

本誌Vol.5で告知した「ソルビアンカ」特別試写会が大阪400人余、名古屋300人余、東京500人余といった盛況の内に幕を閉じることができました。

日本コンピュータシステムより感謝ということでとりあえず報告までに。



ALBUM　サイトロンより5月21日、5タイトル発売！

サイトロンG.S.M.シリーズより任天堂の作品の第3弾「FIRE EMBLEM」（ファイアーエムブレム）とカプコン・アルフ ライラ ワ ライラの第3弾「Final Fight」（ファイナルファイト）が発売される。

アルバム「FIRE EMBLEM」はフルアレンジサウンドトラックで、ゲームミュージックの魅力をフルに活かした感動の巨編。特典としてファイアーエムブレムのオリジナルキャラクターピンナップ・楽譜・ファイアーエムブレムロゴステッカーがついていてなおかつ予約特典としてオリジナルB2カラーポスターがついている。CD、カセット共に￥2500(税込み価格)。

「Final Fight」は「ファイナルファイト」「戦場の狼II」「1941」「カプコンワールド」「ハテナはてなの大冒険」の最新ゲームタイトル5タイトルをオリジナルとアレンジバージョンで140分フルにつめ込んだ強力盤。特典として解説書・楽譜・ファイナルファイトキャラクターミニピンナップがついている。こちらの方も予約特典としてB2サイズのカラーポスターがついている。CD、カセット共に2枚組で￥3500。

どちらも発売は5月21日。予約するなら今のうち。



←任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム



←鮮やかなジャケット。「ファイナルファイト」CD

さてお次はG.S.M. 1500シリーズ3タイトル一挙発売のお知らせ。

ナムコの「マーベルランド」、データイーストの「空牙」、ジャレコの「ロッドランド」がもうすぐお宅のステレオで聴くことができるぞ。

まず「マーベルランド」を買うと特典でマーベルランドキャラクター紹介・作曲者、開発者解説・特別企画「作曲者VSアレンジャー対談」・楽譜がついてくる。

「空牙」はオリジナル完全収録に加え、データイースト・サウンドチームによる初のギター、ベース、ドラム一発録りアレンジバージョンが収録されている。特典としてCDケースサイズカラーステッカーがついている。「ロッドランド」は未使用曲を含むオリジナル完全収録に加え、10分にも及ぶ組曲アレンジバージョン、オーケストレーションサウンドで登場。こちらの特典もCDケースサイズのカラーステッカーがついている。

どちらも￥1500で5月21日発売。





↑カワイイキャラクターのジャレコは「ロッドランド」



↑ググーンと空を飛ぶ躍動感！ データイーストの「空牙」

CINEMA 映画

ドライビング・ミス・デイジー



1948年、アメリカ南部のジョージア州に1人で暮らす老婦人デイジー（ジェシカ・タンディー）。元教師で熱心なユダヤ教徒でもある彼女は頑固で人に弱みを見せることを嫌う性格の持ち主。ある朝デイジーが車をガレージから出すのに失敗してレッカー車を呼ぶほどの騒ぎをおこしたときも、デイジーは「車が故障していたせいだ」と言いはるのだった。そんな彼女に手を焼いていた息子のブーリー（ダン・エイクロイド）は母に専属の運転手をつけることにした。しかしデイジーはやってきた運転手には見向きもしない。息子に年寄り扱いされることや運転手付きということで金持ちぶっていると思われるのがいやだったのだ。

意地になるデイジーの心の壁を初老の黒人運転手ホーク（モーガン・フリーマン）が少しずつ取り払っていく。そんな2人の姿を友情の記録映画のように写し出す。映画館で泣いて終わってしまうような一過性の作品ではない。今年のアカデミー賞最多4部門（最優秀作品賞、主演女優賞、脚色賞、メークアップ賞）に輝いたのも納得。



公開データ

ドライビング・ミス・デイジー　東宝東和配給　5月中旬公開　監督：ブルース・ベレスフォード　脚本：アルフレッド・ウーリー　出演：ジェシカ・タンディ、モーガン・フリーマン

VIDEO ビデオ

狼～男たちの挽歌・最終章



「男たちの挽歌」シリーズの最強コンビ、製作のツイ・ハークと監督のジョン・ウーが放つ作品。ハードなアクションシーンや至近距離でのリアルな銃撃戦で"香港ノワール"という言葉を生み出した彼ら。シリーズに続きチョウ・ユンファを主演に、その総決算ともいえる仕上がりで男の美学を映像化している。原題は「THE KILLER」でストーリーはシリーズの続編にはなっていない。

一匹狼の殺し屋ジェフリー（チョウ・ユンファ）は依頼された殺しの現場で誤って女性歌手ジェニー（サリー・イップ）を失明させてしまう。そのつぐないに彼女の手術費を稼ぐため、殺しを続けるジェフリーにある組織のボスの暗殺依頼が入った。仕事は成功するがジェフリーは現場に居合わせた刑事リー（ダニー・リー）と裏切った依頼主の両方から追われる身に…。



ツイ・ハークとジョン・ウーは、この作品を最後にコンビを解消するとのこと。ラストの銃撃戦は、最終章にふさわしい迫力だ。

発売データ

狼～男たちの挽歌・最終章　徳間コミュニケーションズ　5月21日発売　製作：ツイ・ハーク　監督・脚本：ジョン・ウー　出演：チョウ・ユンファ、ダニー・リー、サリー・イップ

「テレカ情報局」

プリンセスプリンセス・CBSソニー

今号はちょっと趣向を変えて、今もっとも人気のグループ・プリンセスプリンセスのカードを特集しよう。

この1年間のヒット・チャートを見ても、もっともレコードが売れるのがプリプリ。南野陽子、浅香唯などのトップ・アイドルをぐーんと引き離しての数字で、もうアイドルの時代じゃないと言う声もある。右はレコード会社がプロモーション用として発行したもの。


〈ホワイト加刷〉

プリンセスプリンセス・TPC

プリプリのカードの中でもっとも希少価値のあるのがこれ。フジTV「夜のヒットスタジオ」に出演したときの写真をもとに、テレカ・プリンタで製作し、視聴者にプレゼントされた。

当時、これに出演した頃から彼女たちの大活躍が始まった。想い出の1枚。


〈TPC〉

プリンセスプリンセス・ソニーカセット

ソニーカセットのCMで、彼女たちのファンはますます増えている。これは同社のカセットテープを買った人の中から抽選でプレゼントされたもの。それにしても彼女たち、いつの間にやら、こんなに華やかなグループになっちゃったね。原色がとてもよく似合う。


〈ホワイト加刷〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました―

●プレミアムTOP5

1	宮沢りえ・プレイボーイ4枚	〈ホワイト加刷〉	4万円
2	石田ひかり・プレイボーイ	〈ホワイト加刷〉	2万3000円
3	中村由真・ドラゴンマガジン	〈ホワイト加刷〉	2万1000円
4	斉藤由貴・アクシア	〈110-7645〉	2万円
5	中山美穂・雪見だいふく	〈ホワイト加刷〉	1万2000円

●売り上げTOP5

1	浅香唯・沖電気	〈110-82050〉
2	南野陽子・資生堂	〈ホワイト加刷〉
3	中山美穂・ロッテアイス	〈ホワイト加刷〉
4	南野陽子・24時間テレビ	〈ホワイト加刷〉
5	中山美穂・ロッテチョコ	〈ホワイト加刷〉

前号でランク入りしなかった浅香唯が、ここでは売り上げのトップ。ショップの傾向もあるのだろうが、唯の新しいカードに飛びつく傾向が、ファン達の中には根強くあり、それがまだ衰えていない。他は、南野陽子、中山美穂が強いことと、雑誌のプレゼントものが人気の中心なっているという傾向がみられる。雑誌プレゼントもの以外のテレカは、プレミアムの方も下落している。アイドルものをこつこつ集めるコレクターには、ありがたい傾向だ。

〒160 東京都新宿区西新宿1—16—11 伊藤ビル2F TEL03—340—3486

（売り上げTOPの浅香唯テレカを10名にプレゼント。「インターチケット・ファミコン必勝本プレゼント係」まで、ハガキで応募を）

プリンセスプリンセス・オレカ

最近はテレカばかりでなく、オレカ（オレンジカード）にもミュージシャンものが続々登場している。これはその中の1枚で、群馬県の高崎支社が製作したものだ。オレカはテレカに比べて比較的値段も安く入手しやすい。ファンならば1枚は持っていたいね。


〈オレンジカード〉

TV テレビ INFORMATION

宇宙から地球を見たガガーリンが「地球は青かった」と言ったのは有名。初の日本人パイロットは名言を残せるかな。今回は宇宙計画特集だ。

打ち上げまであと7ヶ月に迫った宇宙特派員プロジェクト、日本人初の宇宙飛行士は誰に？

ＴＢＳがソ連の宇宙衛星ミールに日本人初の宇宙飛行士を送り込む。この巨大なプロジェクトの経過をたどり今後の展開までを追ってみた。

ＴＢＳがソ連との宇宙飛行契約を結んだのは昨年３月27日のこと。契約後同局は宇宙飛行希望者を社内公募し、98名がこれに応募。全員が４月から３ヵ月にわたる医学検査をうけたが合格基準のあまりの厳しさにほとんど全滅という状態だった。ただ１人、菊地涼子（25歳カメラマン）だけが医者に指適された鼻の手術をし、かろうじてパス。この後、再び公募が行われ、集まった64名が同じ検査をうけた結果８名の最終候補が選ばれた。８名は８月からモスクワにわたり３週間の最終医学検査をうけた。こうして最後に残ったのが秋山豊寛（47歳ＴＢＳ報道局）と菊地涼子（前述）の２名である。現在２人はモスクワでロシア語の修得から、宇宙工学やサバイバル訓練など本格的な訓練を始めている。しかし実際に今度の宇宙飛行に参加できるのは２人のうち１人。その決定は打ち上げの前日に決められるというからシビアだ。

打ち上げは1990年の12月２日。２日後、宇宙衛星ミールとドッキングして６日間の滞在後12月10日に地球へ帰還する。ＴＢＳではこの模様を宇宙生中継で放送するほか宇宙特派員プロジェクト関連特番を定期的に放送していく。５月５日の「ミール・スペシャル」は地球の環境問題を宇宙規模で捉え、地球上でもっとも美しい場所を探るドキュメンタリー。宇宙リポートに取りくむＴＢＳの積極的な動きは今後も注目していきたい。



↑５／５(土)「ミール・スペシャル」ＴＢＳ系　PM10：00～11：54

ライト・スタッフ～成層圏の彼方へ

1950～60年代にかけてアメリカで行われたマーキュリー計画の軌跡をたどり、パイロットたちの苦悩とその栄光を描く。宇宙パイロットの〝正しい素質（ライト・スタッフ）〟とは何か？そんな疑問をなげかけるドラマ。

初の宇宙パイロットを選出するため、エドワーズ空軍基地に政府のスカウトがやってきた。テスト・パイロットのなかから候補者が続々と選ばれるが、音速の壁を初めて破った男イェーガー（サム・シェパード）は学歴を理由にリストから外される。やがて７人の名前が発表され、彼らは世界の脚光を浴びることに…。その栄光の影になりながらも、テスト飛行に挑戦しつづけるイェーガー。彼を演じているサム・シェパードがカッコいいのだ。



↑５／４(金)　ＧＷ映画スペシャル　ＴＢＳ　PM2：00～4：54（放送はカラーです）

カプリコン・1

人類初の火星着陸計画に国家的陰謀がからんだら、という宇宙計画の暗黒面を想定して描かれたＳＦサスペンス。ピーター・ハイアムズが監督・脚本を手掛けたアクション性の高い作品。

人類初の有人火星宇宙船カプリコン・１の打ち上げが迫っていた。その発射５分前、カプリコン・１の乗組員が何者かによって外へ連れ出された。その後無人のカプリコン・１は何ごともなかったように発射され、火星着陸の様子がテレビで全世界に報じられる。しかしそれはＮＡＳＡがセットを使って撮影した大芝居だった。やがて１人の新聞記者がＮＡＳＡの恐ろしい陰謀をつきとめ、果敢な戦いを開始する…。

ラスト近くのヘリコプターと複葉機の空中戦はスリル満点。



↑５／15(火)　特選シネマ　日本テレビ　深夜　2：10～4：00

そのほかのおすすめ番組(5/4～5/18)

５／10(木)　木曜シネマシアター「エクスカリバー」ＴＢＳ　深夜1：00～2：50	●イギリスのアーサー王伝説を映画化。剣と魔法が交錯する暗黒時代を幻想的な映像で描く。ＲＰＧファンにおすすめ。
５／11(金)　金曜ロードショー「コクーン」日本テレビ系　PM9：00～10：52	●フロリダにある老人ホームの住人と、仲間を救出すべく地球へやってきた異星人の交流を描いたユニークなＳＦ映画。
５／12(土)　ドラマチック22「めざせイカ天ロックンロール物語」ＴＢＳ系　PM10：00～11：54	●イカ天をめざす女の子バンドの活躍をコミカル・タッチに描く。藤田朋子、森川由加里出演。完奏できるのかな？
５／13(日)　日曜洋画劇場「ミラクルマスター～七つの大冒険」テレビ朝日系　PM9：02～10：54	●生まれながらに動物と交信する能力を持つ男が、動物たちをひきつれて悪を退治する。〝桃太郎〟のイタリア版!?
５／16(水)　水曜ロードショー「007／オクトパシー」ＴＢＳ系　PM9：00～10：54	●ＮＡＴＯ基地の核爆弾爆破をもくろむインドの王族の野望を阻止すべくボンドが活躍するシリーズ第13作。

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後5時～5時30分

5/10 最新ソフト情報に「獣王記」（アスミック）、「ハットリス」（ビー・ピー・エス）が初登場。攻略塾はコナミから「クォース」と「摩陀羅」。ゲームボーイアタック！は「ウルトラマン倶楽部」（バンダイ）ほかを紹介。

5/17 最新ソフト情報は「パズニック」（タイトー）、「チップとデールの大作戦」（カプコン）、ほか。攻略塾は「ウルトラマン倶楽部２」（バンダイ）。ゲームボーイ～はコナミの「Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔ」、ほか。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京 毎週火曜日午後6時～6時25分

5/8 先取りコーナーは「オペレーションウルフ」（ＮＥＣアベニュー）、そして「桃太郎伝説ターボ」（ハドソン）。新作は「フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90」（ヒューマン）。エンディング特集もあるぞ。

5/15 先取り～は「ＣＩＢＥＲ ＣＩＴＹ ＯＥＤＯ 808」（メサイヤ）、「ゼビウス～ファードラウト伝説」（ナムコ）。情報コーナーは〝ＣＤロムのデータベース特集〟。「ビックリマン大図鑑」ほか。

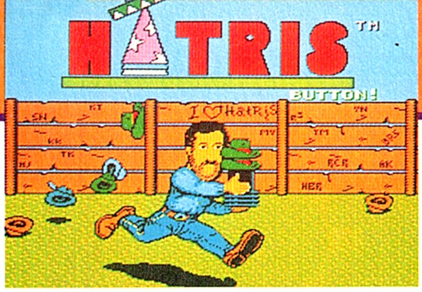
ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET



ズンズンズンバズンバンドバッパラパーッとくらあ。みなさん元気ですかあ？あんまし天気がよいので、私ついはしゃいでしまいましたー／さーて、今回のニューソフトストリートはあのソ連のペレストロイカおやじゴルビーも大感謝のバージトノフさんの新作ハットリスから。

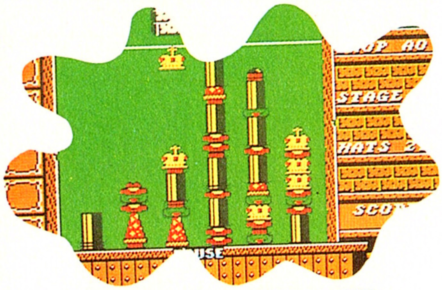
それからナムコのシミュレーションゲームの新作その名もバトルフリート／ハル研といえば石山さんゲームパーティーはとってもお得です。さらにまんだまんだ新作情報がたーっぷりつめこんでありますナイトムーブです。あ、今回も自己紹介してなかったなー。じゃ次号で／



／BPS／6月発売予定／￥5500

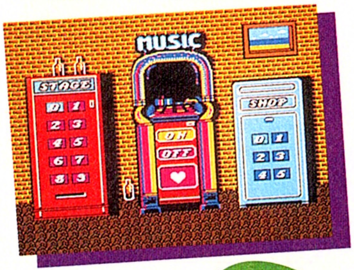
HATRIS

ハットリス



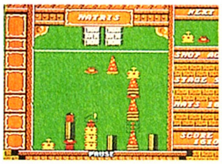
最近、ブロックを積んでいると溜息が出る。テトリスを出しても、ちっとも嬉しくない。対戦をしていると無性に腹が立つ。こんな症状が出たことはありませんか？毎日に刺激が足りない…そんなあなたに朗報です。あのパジトノフ氏が、テトリスに次ぐすっごく面白いパズルゲームを出してくれました!!

左官屋さんから帽子屋さんへ!?はっとりす〜



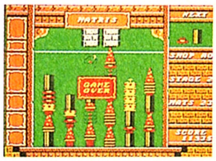
積むのはブロックだけじゃないんですね先生!!

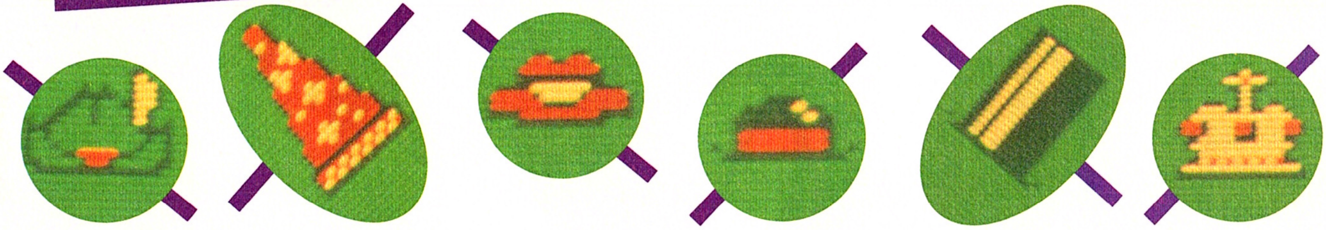
テトリスに次ぐ新しいゲーム、その名もなんと「ハットリス」。ルールは簡単、上から同時に落ちて来る2つの帽子を、左右入れ替えをしながら積み上げていって、同じ種類の帽子を5つずつ積んで行けばいいんだ。



↑同じ帽子を5つ積み上げれば、その帽子は消えるんだ。そして25回消せば面クリアーになるんだ。がんばれ!

↓上の白い線まで帽子が積み上がってしまうとゲームオーバーになる。あ、見ればわかるよね





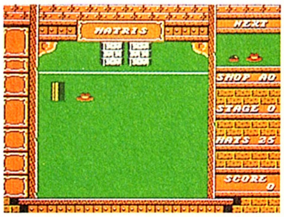
6つの帽子を上手に積もうねHATRIS!!WOW!

反射神経とレイアウトセンスが問われるゲーム？

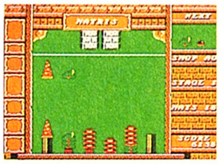
落ちて来る帽子は、シルクハット、ウエスタンハット、パーティーハット、などの6種類。中には王冠なんてとんでもない帽子(?)も入ってるんだ。それと、初期設定は、9ステージ（落ちて来る速さ）5ショップ（最初から積んである高さ）とミュージックの有無が選べるようになってるよ。



HIGH SCORE				
	NAME	SCORE	SHOP	STAGE
1	HAN	100000	B5	9
2	KOB	80000	B5	8
3	NAG	70000	A5	8
4	HIR	60000	A5	8
5	BPS	50000	A4	7
6	BPS	40000	A4	7
7	BPS	30000	A3	5
8	BPS	20000	A3	5
9	T.S	11935	A0	3
10	BPS	10000	A3	3

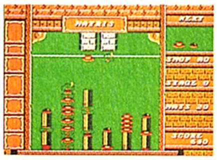


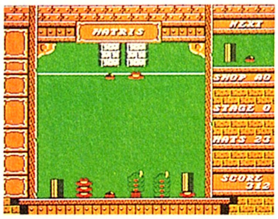
←最初に突然落ちて来た背高ノッポのシルクハット。次に来る帽子もよく見て考えて置こう。何事も初めが肝心だったりするので、細心の注意をしようね



↑次の面からスピードアップ

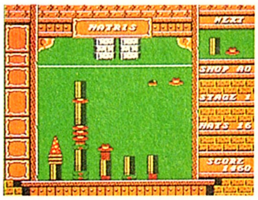
↓あーら緑と赤でキレイねー

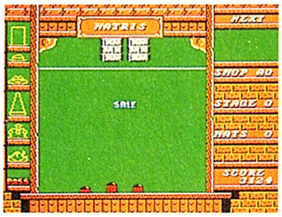




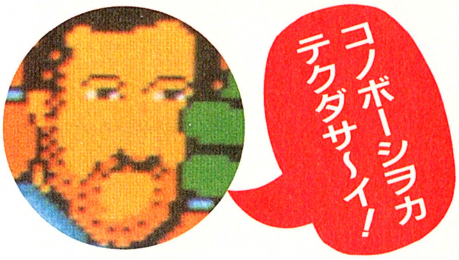
→うんうん何とか順調に積み上がってるね。シルクハットが置いてある所にはけして他の帽子を置いてはいけないぞ。と、本気になって解説してしまう私…

→こうなると、もう左端には何も置けなくなってしまう。背の高い帽子をちがう帽子の上に置くと、こんなことになってしまうんだ。もうお手上げです。許してー





←クリアすると、画面の中から1種類だけ帽子を消すことが出来るのだ。どれにしようかなっと。しかし、パスすることも出来てしまうが普通はしない





ファミコン／ナムコ／6月22日発売／¥5900(予価)

BATTLE FLEET

バトルフリート

「バトルフリート」は海戦シミュレーションゲームである。連合艦隊の総司令官となって全軍を指揮！ 大いなるロマンを抱かせてくれるゲームなのである。

静かな大海原も、1分先、1秒先には決死の戦場に。緊張の連続…!! 巨大戦艦に加えて飛行機や戦車も登場、壮大なスケール、豊富なシナリオが君を待つ。行くかぁー？君も。

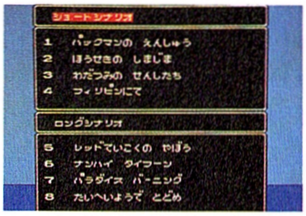
けっこう久しぶりの海戦シミュレーション

充実のシナリオ、満足できる

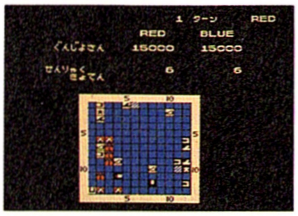
目指すのは敵軍首都占領こと。ユニットは14種。中立の戦略拠点を勢力下に収め生産力を高める。と「バトルフリート」はきわめてオーソドックスなウォーシミュレーションだ。

軍備か、移動（配置）か、戦闘か、プレイヤーは一大戦略家となって指揮をする。

で、それが1回や2回じゃない。このゲームにはシナリオが、ショートシナリオ4本、ロングシナリオ4本、合計8本もある。「パックマンの演習」なんて名前がついてるよ。



←シナリオは8つ。シナリオ5以降は、ロングシナリオといって、クリアしないと次のシナリオへ行けないようになっているんだ



→シナリオを選ぶと、そのシナリオのマップが表示されて戦闘開始！青軍が勝つか赤軍が勝つか!?

地味になりすぎない。派手さに頼らない

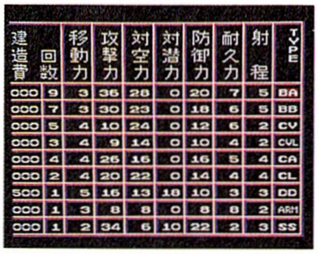
おコドモからプロまで。親切だけど、凝ったマネもする

では、ウォーシミュレーションとして、どんな特徴があるか、細かい話をしちゃおう。

まず戦闘方法に、タイミングを見はからう程度だが、アクション要素が入った。ただボッーと見てるだけじゃないのだ。はるか水平線を行く戦艦がいたら、あらかじめ、その進行方向に魚雷を撃っとく。これ常識。戦闘パターンは戦うユニットの組み合わせにより、8種類用意されているとか。総司令官の判断と同時に、パイロットや砲手の砲撃技術も必要なのである。このゲームの場合。



←拠点を増やして生産力を上げ、敵よりもユニットを多く作ろう。でもターン数も必要だから作るユニットはよく考えてね



建造費	回数	移動力	攻撃力	対空力	対潜力	防御力	耐久力	射程	TYPE
000	9	3	36	28	0	20	7	5	BA
000	7	3	30	23	0	18	6	5	BB
000	5	4	10	24	0	12	6	2	CV
000	3	4	9	14	0	10	4	2	CVL
000	4	4	26	16	0	16	5	4	CA
000	2	4	20	22	0	14	4	4	CL
500	1	5	16	13	18	10	3	3	DD
000	1	3	8	8	0	8	8	2	ARM
000	1	2	34	6	10	22	2	3	SS

←生産表。こーんなに作れてしまうのねん！中には作るのに9ターンも必要な巨大戦艦もあるぞ。作ればもうこっちのものよ〜ん

また意外と玄人ウケしそうなのが「索敵モード」。これは敵の各ユニットが、偵察機に発見するまで表示されないモードで、緊迫感はハンパじゃない。ウォーシミュレーションは将棋じゃないんだから、敵の駒が見えてしまっては不自然！ というこだわり派や上級者の人気を呼びそう。

巨大戦艦、戦艦、空母、軽空母、重巡、軽巡、駆逐艦、陸戦部隊輸送船、潜水艦、艦上戦闘機、急降下爆撃機、雷撃機、中型爆撃機、戦車…と陸・海・空の主役がそろう。ウォーゲーム好きの人、がんばりましょう。

ちょっとカッコイイユニット



←赤軍の主力戦闘機「ヘルキャット」ア○リカだよな〜？じゃあ青軍てのは？

VS



→あ、やっぱり。「ゼロ戦」だ。形はちがっても性能は同じなのだ。このみで選ぼう

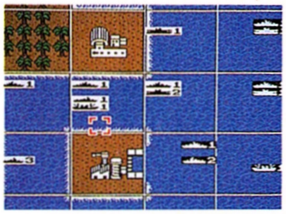


←こちらは赤軍の戦車で「シャーマン」設定が細かい。マニア好み？グラフィックが美しい

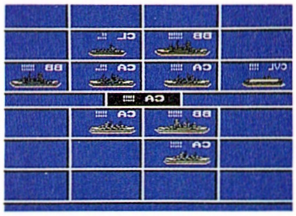
VS



→青軍の戦車は「97式中戦車」。迷彩色がちゃーんとしてあるのが驚いちゃった



←ヘックスは正方形だけど見やすい画面になっているね。陸には空港や工場があり、ここでユニットが作られる



→敵と戦闘に突入。艦の配置をよ〜く考えてから戦わないと、えらい目にあってしまうよ



←左から右へ戦艦が動くうちに、ボタンを押して攻撃をする。がんばって



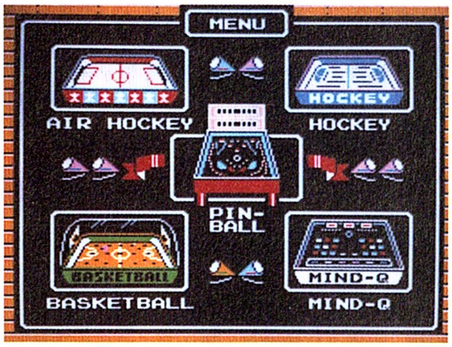
／ココナッツジャパン／8月発売予定／¥6500（税抜き予価）

NEW SOFT STREET

GAME PARTY

ゲームパーティー

よく温泉とかに行って、さっぱりしたなあなんて旅館をうろついているとゲームコーナーがあったりする。「ゲームパーティー」は、そこに置いてあるゲームたちをまとめて1本のファミコンにしたソフト、とでも言えばわかってもらえるだろうか。とにかく単純に楽しみたい人、数人でさわぎたい人たちに向いているゲームだ。



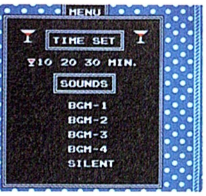
気分はなつかしいゲームコーナーって感じ

数人で騒げるのがハッピー 遊び方イロイロでラッキー

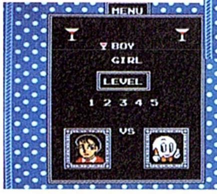
「ゲームパーティー」には、全部で5種類、アイスホッケーと同じフィールドのサッカーを含めれば6種類のなつかしいゲームが詰め込まれている。頭の部分でもふれたけど温泉とか、野球盤ノリのおもちゃとかで、誰しも1回は遊んだことがありそうなゲームばかりだから、すぐに楽しめる。下の写真を一目見てもらえれば､「あああ、あれか、あんなのあったねえ」と思うはず！　さすがは「パチ夫くん」シリーズなんかでレジャーゲームには定評のあるココナッツジャパンだけあって、1つ1つのゲームはシンプルながらついついのめり込ませてくれる、イイ味を出している。

で、内容についてふれておくと、対コンピュータの1P、対戦型の2P、そしてピンボールのみ最大4人プレイが可能だ。各ゲームではレベル（難易度）が1から5までの間でセレクトできて、時間設定やBGMセレクトまでついている。遊び方にバリエーションを持たせることができるってワケだな。

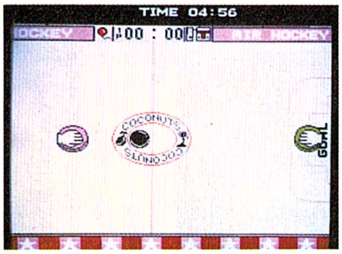
旅先気分を味わいながら、はたまた、なつかしさを感じながら、わいわいがやがやプレイしたくなるソフトだ。



↑時間制限とBGMをセレクトする。セレクトできるものが多いってのはいーことだ

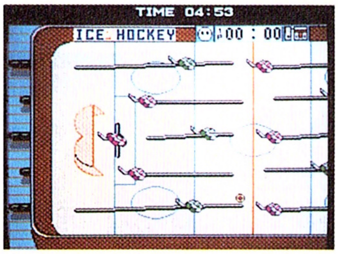


↓マイキャラの性別もセレクトできるのだ。だからって特別になんてことはない



✖AIR HOCKEY

左右にプレイヤーが分かれて、1つのパックを手持ちのパドルで相手のゴールに打ちこめばポイント。ゲーム中にアイテムが出てくる。



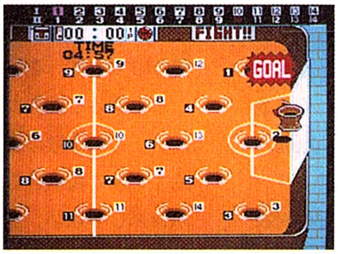
✖ICE HOCKEY

ボード上に交互に並んでいる自分のキャラクターたちを操作し、パックを相手のゴールに打ち込む。キャラは左右に動き、右回りや左回りでパックを打つ。



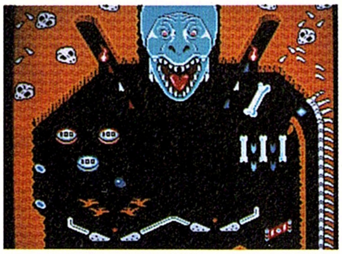
✖SOCCER

サッカーはアイスホッケーと全く同じゲーム（グラフィックのみ変わる）。テーブルのはじにレバーがあって回すと選手も回って玉をうつヤツ。わかるわかる？



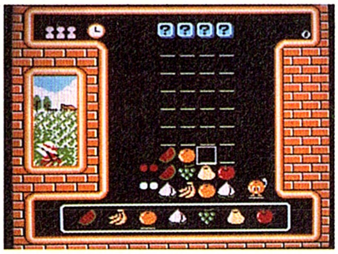
✖BASKET BALL

テーブル上にはいっぱい穴があいていて、穴のナンバーを早くさがして玉を打ち出し、ゴールをねらう。すばやい操作がヒツヨウなキュウギである。



✖PINBALL

ピンボール。そうおなじみのピンボールだ。どうプレイするかっていえば、玉を打つ。落とさないように打つのだ。4人まで同時に競うことができる。



✖MIND-Q

横に並んだ4つのかくされたマークを、ヒントをたよりに当てる。大元はアメリカなどで有名（らしい）な「マスターマインド」からきている（らしい）。



／ポニーキャニオン／9月発売予定／￥5800（税抜き）

Mr TAMURA'S MAH JONG SEMINAR

田村光昭麻雀ゼミナール

ポニーキャニオンから、麻雀界の神様(!?)田村光昭氏の麻雀ゲームが出ることになった。田村氏直々に君の相手をしてくれちゃうってのは、ちょっとすごい。この、「田村光昭の麻雀ゼミナール」を毎日遊んでいれば、君もバリバリのプロ雀士になれるかもしれないぞ。（なれるわけねーってば。）

田村光昭・プロフィール

昭和19年東京に生まれる。慶応大学卒業後、全国に麻雀修業の旅に出る。昭和47年には、デビュー作である「麻雀ブルース」（角川文庫）を発表。昭和55年に第1期王座、第2期最高位を獲得。59年には第5期最高位を獲得。名実ともにプロナンバー1の地位を築く。本の他に、新聞、雑誌等にも多数執筆中。

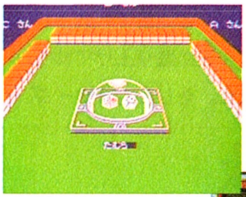
平成2年、ファミコン用ゲームカセット、麻雀ゼミナールを出すことになる。



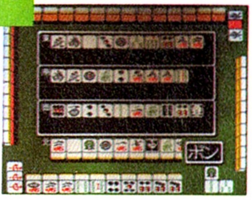
田村光昭の麻雀ゼミナール開校しまーす!!

今日は私が田村塾長です。みなさんどうぞよろしく

麻雀が好きで腕にも自信がある。強い相手ともバンバン打てるみたい。そういう人が増えてきているみたいですが、そんな人こそこのゼミナールへ入りましょう。講座は場の流れ、リーチに対する読み、配牌からの狙い役など総合的に学習する内容になっています。さあそこのあなた！　すぐ入りましょうね！



↓ちなみにプレイしているのはこの私さくやーまです。麻雀はドヘタで、よく泣かされます。このゲームで強くならなきゃいけないなあ。がんばるぞー

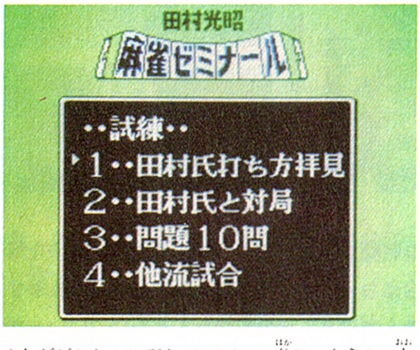


↑塾長、田村氏はさすがに強い。流れを読み取って自分が今どういう立場に立っているかを考えてプレイする。でないと、君に勝ち目はないと思え

４つの試練を耐えて耐えて耐えまくるのよ！

さあ！試練を越えて私の相手をしてくれるのは誰ですか？

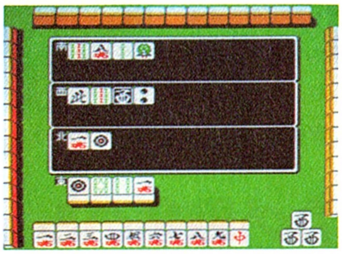
当ゼミナールに用意されているプログラムは基本的に４種類あります。プロの打ち廻しを勉強できる「田村氏打ち方拝見」。田村氏を含めた３人の雀豪と半荘を対局する「田村氏と対局」。画面の配パイから捨牌を選ぶ練習問題を10問解き、その捨牌によって自分のレベルがわかる「問題10問」。素人からプロまで６レベルの人との「他流試合」があります。



↑わがゼミナールでは、この４つの他に、もう１つ大きな試練が実はあるのです！　ガーン!!なんちって

試練1. 田村氏打ち方拝見

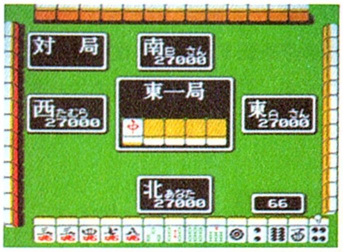
さあ第１の試練は私（田村塾長）の打ち方を見て勉強するのじゃ。しかも、私のかわりに君が打つことも出来てしまうのじゃよ。



←田村塾長が過去に、プロやトップ・アマを相手に打った実戦譜をプログラム化したのがこのモードなのです

試練2. 田村氏と対局

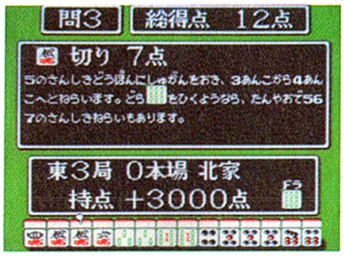
そして第２の試練は、私が君と対局するのじゃ。ま、勝てるわけないと思うが全力をつくしてがんばりたまえ。ほーっほっほっほっ。



←このモードは、あなたの他に、田村氏も加わって対局するモードです。きっと私はビリッケツになるでしょう

試練3. 問題10問

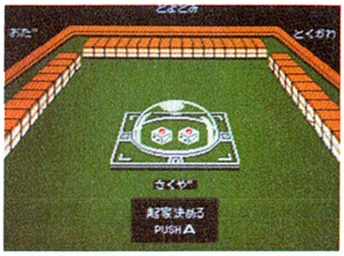
第３の試練は次の一手に重要な捨牌の勉強じゃ。さあ、どれを捨てるのかのう、正しい答えじゃったら高い点をあげるぞ。ロボコン０点！



←画面の中の配パイから最もベターな捨牌を選ぶ、あなたの腕だめしプログラムモードです。正解したらいい点がもらえます

試練4. 他流試合

第４の試練はその名の通り、君と他の３人とで対局するのじゃ。強さは６段階。さあーてお手並み拝見としゃれこもうかのう。



←６レベルの強さの人々と対局できてしまうモードです。名前はどこかで聞いたことのある人たちばかりだったりします

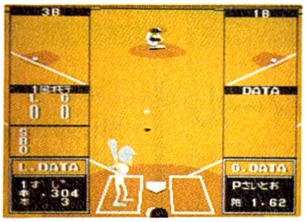
ホームランナイター'90 THEペナントリーグ

■データイースト　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

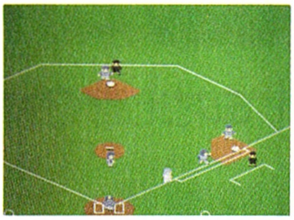
いよっ！帰って来たぜっ！データの野球！



↑エディットで、友達とプレイしよう



↑前作同様ガリガリ君や普通君がいるよ



↑Bボタン連打でスピードアップ！

データイーストから、ホームランナイターの今年版、「ホームランナイター'90 THEペナントリーグ」が出ることになった。

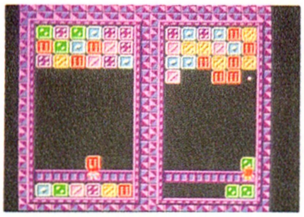
1打席毎に打率やホームラン数が変わるという前作のシステムに、今回は更に細かい各個人データをセーブし、各項目でベスト10を決定、ショーレースを更に盛り上げてゆくという要素が追加された。そして、3タイプいた打者に、外国人選手も加わり、総12種類のバッターが出来たぞ。さらに、絶好調なバッターは、ファンファーレが鳴って鼻が高くなっているんだ(笑)。球場も3種類の中から選べるし、リーグモードでのエディットも出来るし、友達と遊ぶにはもってこいの野球ゲームだ。ちょっと気になるこのゲーム、もう少しまっててね。

パラメデス

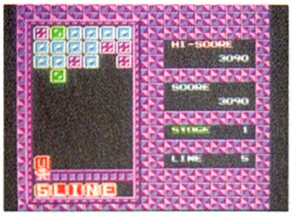
■ホット・ビィ　■7月発売予定
■¥5500(税抜き)　■カセット

サイコロ使った素晴らしいアイデア

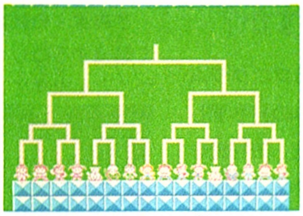




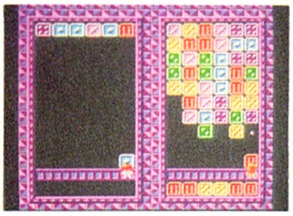
↑撃った数字が下に並んでいく



↑これが最高の役は5ライン消し



↑トーナメント。これ、熱くなる



↑自分の作ったラインはあっちに

「パラメデス」のルールは簡単だ。上から降りてくる"サイコロ"を同じ数字になるようにBボタンで操作して、撃つ。そうするとその数字が、下部のウィンドウに表示。その数字が「222」などの3つ並びで1ライン消し、「44・11・66」のペアなら3ライン消しというルール。規定数のラインを消せばステージクリアだ。

的確に撃つ数字を出す。撃つ。役（並べ方のこと）をつくる。消す。この4つのことをしてるだけなのに、思わず燃えるところがすごいところだ。

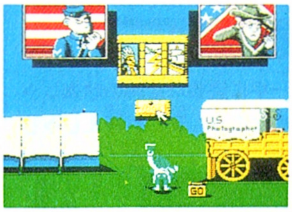
2P、トーナメントのモードがあって、こっちがますます燃える。どっかで似たのを見たような気もするが、似て非なるものなり。

夏はサイコロ中毒だ。

NORTH&SOUTH

■ケムコ　■9月下旬発売予定
■¥6200(税抜き)　■カセット

アメリカの戦争のシミュレーションだぞ！



↑楽しいセレクト画面♡



↑さあ戦いの始まりだ！



↑戦闘はアクションだよ

ケムコからは、アメリカの南北戦争を題材にしたシミュレーションゲーム「ノース&サウス」が出ることになった。といっても、暗かったり、血のイメージなどは全くしないトボけた感じのゲームになっているのだ。

まず、ゲームを始める前に自分が南軍になるか北軍になるかを決める。それと、戦争のあった年号1961～1964年の内どこの年かを選べたりも出来るんだ。そしてゲームスタート。アメリカ大陸のMAPが表示されて、鉄道なども通っている。あらかじめ置かれた部隊を、隣接する領土に移動させて領地を広げていくんだ。敵と接触するとハチャメチャコミカルな戦闘シーンに突入。平原や河川、岩場を舞台にちっちゃい兵隊同士が大砲や馬で攻撃するんだけど、その姿がなんともかわいいんだ。シミュレーション好きの人もアクション好きの人も注目のソフトだぞ。

探偵 神宮寺三郎 ～時の過ぎゆくままに…

■データイースト ■9月発売予定
■価格未定 ■カセット

シリーズ第4作の舞台は、地元"新宿"なのだ

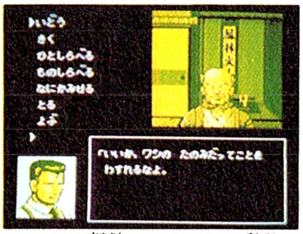
ＡＶＧファン待望の神宮寺三郎シリーズ。今回の舞台は、神宮寺三郎の地元、"新宿"だ。基本的なゲームシステムは、前作同様、オーソドックスなコマンド選択タイプを踏襲している。

ゲームは、神宮寺三郎の回想から始まる。……「おい探偵、仕事をやるから、今すぐに来い！」電話の声は、関東明治組の風林豪造。いろいろと裏情報を提供してくれるヤクザの親分だ。ヤクザが探偵に依頼…？ イヤな予感がするものの断わるわけにもいかず、神宮寺は豪造の家へと向かったのだった。

風林豪造から依頼された仕事とは、神宮寺を待ち受ける事件とは…。乞、御期待！



↑今回の舞台は新宿。中央公園で出会った１匹の犬から物語は始まる



↑さすがに親分はコワオモテ。豪造の依頼とは一体どんなことなんだろう



↑おなじみのコマンド選択式。このオバチャン、いかにも新宿の住人風だね

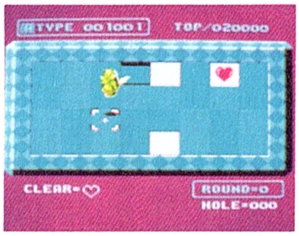
ナイトムーブ

■任天堂 ■5月下旬発売
■¥2600（税込み）■ディスク

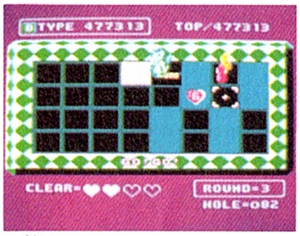
チェスのナイトをあやつるパズルであるっ

ディスクシステム用ソフトの発売って、「遊遊記」あたりで止まってたんで本当に久しぶりって感じ。しかもここに紹介する「ナイトムーブ」は「テトリス」開発者アレクセイ・パージトノフ氏の新作なのだ。

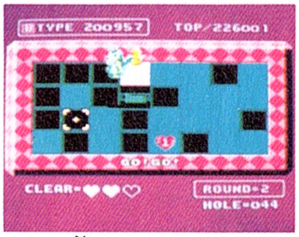
「テトリス」とか「ハットリス」なんかとは見た感じずい分違うけど、これもれっきとしたパズルゲームだ。チェスのナイトを動かしてハートを集めることによってラウンドクリアとなる。と言ってもナイトは将棋の桂馬と同じ動きしかできない駒だから、よーく考えて動かさなくっちゃならない。おまけに３回同じパネルをふむと穴があいちゃう。こいつはパニック！



↑ゲームタイプにはＡ・Ｂタイプがあり、Ｂの方は３つ以上のハートをとる



↑穴をあけすぎちゃったりするとどつぼ。穴からはあの世が見える



↑ただし穴をあけるのだってちゃんと得点が入るのだ

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

山内社長は口をすべらす天才だ

ねえねえ、任天堂の山内社長が10月か11月にスーパーファミコンを出すってコメントしたんだって？

うむ……小学館の雑誌ＧＯＲＯ、朝日新聞のインタビュー記事で、山内社長のスーパーファミコンに関する爆弾発言が飛び出したのじゃ。たしかに10月か11月には、と明言しておる。

でもさ、任天堂としての正式発表は８月下旬で、それまでは発売スケジュールも公表されないはずじゃなかったの？

うむ、任天堂広報のたてまえとしてはそうなっておる。一応、社長のコメントはつい口をすべらせてのプライベートな発言、といった形じゃ。しかし、見方によっては実にタイミングが良い！ ここのところまことしやかに業界でささやかれていた来年発売説を一気に打ち消してしまうナイスタイミングの失言……。

へえ……じゃあマスコミのそんな雰囲気を察して、うまあく話題を提供しようって狙いだったんじゃないの。

じつに上手い！ 山内社長はひょっとして話題作りの天才なのじゃ。これでスーパーファミコンを取り巻くマスコミの状況はがぜん、ホットなものになった……私も見習いたいっ。

うーん、大人はいろいろズルイもんですねえ……。でもさ、実際のとこ、10月、11月って間に合うのかな？ たしかに半導体市場は安定してるけど、ソフトの開発の方とかさあ。

おそらく、任天堂の自社ソフトはかなり進んでおる。６タイトルくらいのプランが進行していて、そのうちの４タイトル程度が、10月、11月発売可能なところまで来ているだろう。

ゼルダシリーズ第３弾にマリオ４ってとこね。シムシティも早くやりたいっ……。

あとサードパーティではコナミが早そうだ。すでにウワサが業界を渦巻いておる。

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月				
11日	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
18日	C	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900
18日	C	キャッスルクエスト	ハドソン	¥5800
25日	C	イースII	ビクター音楽産業	¥7500
25日	C	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
29日	C	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	¥5900
中旬	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
6月				
8日	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
22日	C	バトルフリート	ナムコ	¥5900
22日	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
29日	C	迷宮島	アイレム	¥5800
29日	C	燃えろ!柔道うおりゃ〜ず	ジャレコ	¥5600
29日	C	水滸伝・天命の誓い	光栄	¥11800
上旬	D	ナイトムーブ	任天堂	¥2600※
下旬	C	ビーバータイム	サンリツ電気	未定
	C	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	C	ハットリス	ビービーエス	¥5500
7月				
6日	C	魔天童子	クエスト	¥6500
13日	C	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
13日	C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
20日	C	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
27日	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
上旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	パラメデス	ホットビィ	未定
中旬	C	キャプテン翼2	テクモ	¥6900
下旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
	C	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
	C	獣王記	アスミック	¥5900
	C	ニチブツマージャンII・マージャンGメン	日本物産	¥6400
	C	ホームランナイター'90"ザ・ペナントリーグ"	データイースト	未定
8月				
10日	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
21日(予)	C	孔雀王II	ポニーキャニオン	¥6800
上旬	C	タイタン	ソフエル	¥5900
上旬	C	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥6000(予)
上旬	C	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
中旬	C	ラフ	サン電子	¥5500
	C	忍者らホイ!	アスキー	¥7800(予)
	C	日本一の名監督	アスミック	¥6800
	C	2010〜STREET FIGHTER〜	カプコン	¥5800
	C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	C	リトルマジック	データイースト	未定
9月				
上旬	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6000
下旬	C	North & South	ケムコ	¥6200
	C	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
	C	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	未定
	C	インセクターX	タイトー	未定
10月				
●	C	ダウンタウン熱血行進曲〜それゆけ大運動会	テクノスジャパン	未定
未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	コンバットゾーン	BPS	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートII	ヘクト	未定
	C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラえもん	エポック社	未定
	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	役満天国	任天堂	未定
	C	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	C	井出洋介名人の実戦麻雀II(仮)	カプコン	未定
	C	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
	C	アーカムの謎	ジャレコ	未定
	C	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	C	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	C	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
	C	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	C	人生劇場II	タイトー	未定
	C	ブライファイター	タイトー	未定
	C	ジャングル大帝	タイトー	未定
	C	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	未定
	C	プロディアランド	トンキンハウス	未定
	C	ソルスティス	エピックソニー	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
	C	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	ロックマン3	カプコン	¥6500
	C	ワールドボクシング	T.S.S	未定
	C	選抜野球(仮)	アイ・ジー・エス	未定
	C	すごろクエスト	テクノスジャパン	未定
	C	アルデンラルテン	タイトー	未定
	C	メタルマックス	データイースト	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月20日	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月20日	プロディア	トンキンハウス	¥3000※
4月20日	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月20日	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
4月20日	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	¥3300※
4月27日	天神怪戦	メルダック	¥3500※
4月27日	サッカーボーイ	エピックソニー	¥2980※
4月28日	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
5月2日	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
5月11日	ロックンチェイス	データイースト	¥3300※
5月18日	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
5月25日	あやかしの城	セタ	¥3500※
6月1日(予)	ビットマン	アスク講談社	¥2980※
6月8日	コスモタンク	アトラス	¥3500※
6月8日	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400※
6月22日	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
6月29日	バリーファイア	東映動画	¥3200※
6月	ブライファイター	タイトー	未定
6月	ゾイド伝説	トミー	未定
7月6日	四川省	アイレム	¥3090※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3090※
7月下旬	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
7月下旬	バトルブル	セタ	¥3500
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
7月	石道	アスキー	¥3090
8月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
8月下旬	うおーズ	トーワチキ	未定
8月下旬	VSバトラー	ユース	未定
8月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
8月	バトルピンポン	クエスト	未定
8月	パワーミッション	バップ	未定
8月	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
8月	サイドポケット	データイースト	未定
8月	アフターバースト	メサイヤ	¥3000(予)
8月	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
9月	ダイズ	ケムコ	未定
9月	銀河	ホット・ビィ	未定
10月下旬	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定
10月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
12月	SAGAII	スクウェア	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	プロレス	ヒューマン	¥3500※
未定	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500(予)
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	大海戦	トンキンハウス	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	GO/GO/TANK(予)	コピアシステム	未定
未定	バウンティGO	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム(仮)	アトラス	未定
未定	ベリウス	サミー工業	未定
未定	パイプドリーム	ビービーエス	未定
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ファーステスト・ラップ	バップ	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月31日	ドンドコドン	タイトー	¥6600
6月15日	ウルトラボックス(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6500
6月15日	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700
6月22日	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800
6月29日	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500(予)
6月29日	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	未定
6月上旬	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月下旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
6月下旬	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月下旬	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
6月下旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月13日	最後の忍道	アイレム	¥7000
7月20日	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月27日	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	¥10800
7月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6780
7月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
7月下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
7月	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月	インベーダー	タイトー	未定
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	F1サーカス	日本物産	未定
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月中旬	アフターバーナーII	NECアベニュー	未定
8月下旬	ダライアスプラス	NECアベニュー	未定
8月	地獄めぐり	タイトー	未定
8月	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
8月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
8月	流球	フェイス	未定
9月上旬	大旋風	NECアベニュー	未定
9月上旬	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	未定
9月	スプレンディドサーガ	メサイヤ	¥6500(予)
9月	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月	ボンバーマン	ハドソン	¥5200
11月	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
12月	アストラリウス(仮・CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	関ヶ原	トンキンハウス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	¥7000
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	キックボール	メサイヤ	¥6000
未定	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ブリッキー(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バイオレント(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月19日	DJボーイ	セガ	¥6000
5月26日	ウィップ・ラッシュ	セガ	¥6000
6月8日	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800
6月	サイバーボール	セガ	未定
7月20日	フェリオス	ナムコ	¥5800
7月上旬	インセクターX	ホットビィ	未定
7月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
7月下旬	四天明王	シグマ商事	¥6200
7月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
7月	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
7月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
7月	スーパーモナコGP	セガ	未定
7月	E-SWAT	セガ	未定
8月	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
8月	ジャンクション	マイクロネット	未定
9月	火激	ホットビィ	未定
9月	レインボーアイランド	タイトー	未定
9月	ヘルファイヤー	メサイヤ	未定
10月	スペースインベーダーズ'90	タイトー	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500(予)
未定	ムーンサンダー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ストライダー飛龍	セガ	未定
未定	パトレイバー	セガ	¥6000
未定	三国志	セガ	未定
未定	ラスタンサーガII	タイトー	未定
未定	マスターオブウェポン	タイトー	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	ダライアスII	タイトー	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●テクノスジャパンの「熱血高校運動会(仮称)」の正式タイトルが決定しました。いいですか?「ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会」という長い名前です。

●タイトーはファミコンカセットで2つの新作を発表。アーケードゲームの移植版「インセクターX」と、オリジナルのアクションゲーム「アルデンラルデン」です。

●もひとつテクノスジャパンの話題。新しいタイプのボード+ロールプレイングゲーム、「すごろクエスト」を年末ごろの発売にむけて開発中。

●ナムコがゲームボーイに参入。詳しくは本誌4ページに。

●ホット・ビィはいろんなゲームがひとつのセットになったゲーム、「銀河」をゲームボーイ用に発売決定。

●日本物産もゲームボーイ用ソフトを開発。年末発売予定で、対戦型のシューティングを開発中。タイトルは未定。

●ゲームボーイソフトのニュータイトル「ファーステストラップ」はF1レースゲーム。サーキットを転戦してワールドチャンピオンを目指す。タイヤ交換などのピット作業も盛りこまれた本格派なのだ。

●シグマ商事では、女の子が主人公のゲームボーイ用アクションゲームを開発中。発売は今秋を予定している。

●スクウェアから「Sa・GaII(仮称)」の発売が決定。発売は年末予定です。



ファミコン必勝本
次号Vol.11
5月18日
金曜日発売!
予価360円(税込)

●新緑がまぶしい季節、連休はいいことあったかな?さーて次号はおまちかねイースIIの豪華別冊ふろくとファイナル・ファンタジーIIIのバリバリ大特集をぶちかましますっ!!

特別ふろく Y'S II イースII完全必勝ガイド

悩めるあなたにおおくりするRPG必勝ガイド大特集!!
マップ&攻略ヒントをさらにふかくつっこみます。

ファイナルファンタジーIII

CALENDER

5/2(水)	ファミコン必勝本Vol.10発売 GBレッドアリーマ〜魔界村外伝〜(カプコン)発売
3(木)	
4(金)	
5(土)	
6(日)	
7(月)	
8(火)	
9(水)	
10(木)	
11(金)	C影狼伝説(ピクセル)発売
12(土)	
13(日)	
14(月)	
15(火)	
16(水)	
17(木)	
18(金)	ファミコン必勝本Vol.11発売 C熱血高校ドッジボール部サッカー編(テクノスジャパン)発売 Cキャッスルクエスト(ハドソン)発売 GBボクシング(トンキンハウス)発売

AFTER THE GAME

●この号がでるころはゴールデン・ウィークのまっただ中。CD買って本いっぱい買ってビデオ借りて映画見てと。しかし20年以上趣味がかわんないってのふしぎだ。㊐

●前号の続き。もしカプコンが「あげまん」をゲーム化すると→「あげまん」の画面写真、「あげまん」ゲーム大会、業務用「あげまん」の移植…。すこすぎる。(ヒラ坊)

●最近、若い人と話す機会があって「ブッ飛びー」という言葉を覚えた。言葉のギャップ=年齢のギャップなんだなあと寄る年波をひしひしと感じた。(高城)

●このところ、天気が悪くて気分も悪い。G・W中は、カラッと晴れ上がって欲しいよね。それから「PCエンジンクラブVol.3」は夏休みの頃発売になる予定。(ハルク)

●衣替えの季節です。1シーズンお世話になった、セーターやスカートをしまう時って、その服を着ていた時のことをいろいろ思い出したりして楽しいですね。(マッキー)

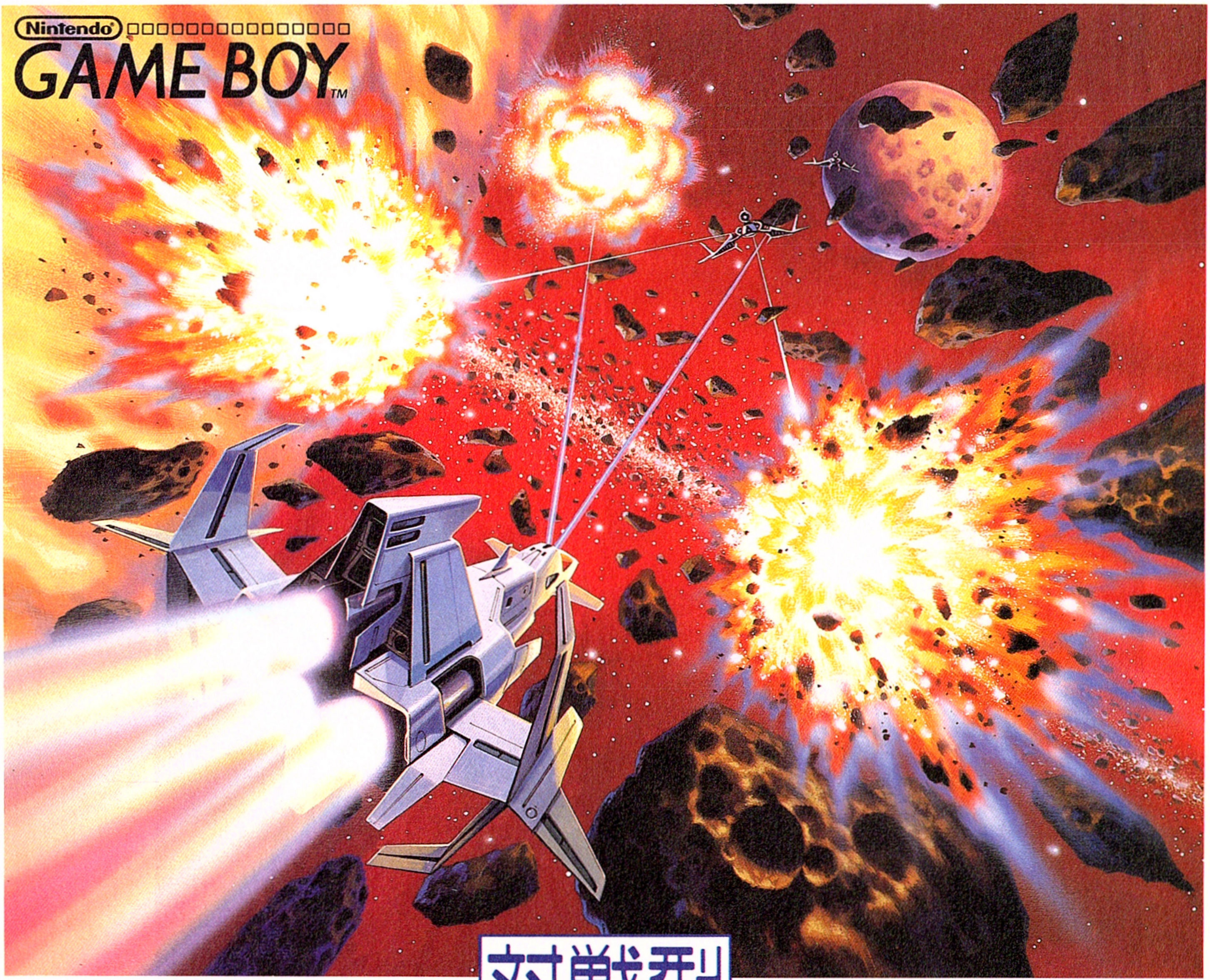
●上着を着ているとあついのに、脱いでしまうとちょっと寒い。暖房をつけると汗が出るのに、消すと空気が一気に冷える。変温動物だったら気にしないだろうに。(根本)

ファミコン必勝本
1990年5月18日号
Vol.10

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所
 雑誌コード 27803-5/18
Printed in Japan

スペース・アクション発進!!

7つのステージに炸裂するオリジナルシューティングゲーム!!



対戦型

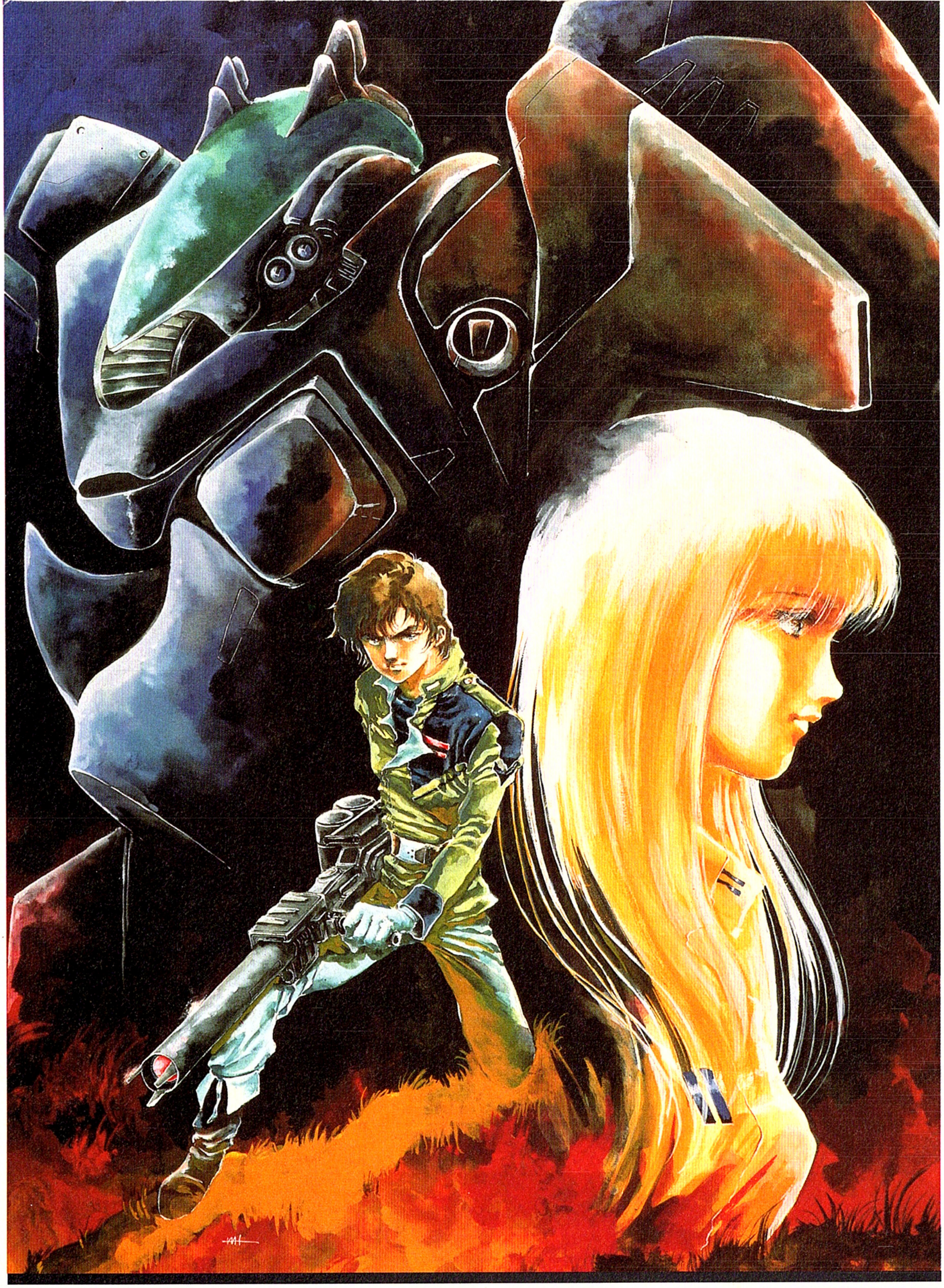
1人でも遊べます

バリーファイア

VOLLEYFIRE

Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1990年6月29日発売 DMG-VFJ 3,200円

東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル ©1990東映動画 ゲームボーイは任天堂の商標です。



クオ

想ひ出は軍神と化す… 2000年代、激化する宇宙兵器は戦争の在り方を変えた。機動兵器NAPの誕生である。軍事国家エルシリアの外人部隊に身を潜める元連邦軍少尉ハワード・ボウイの元に一つの指令が下された。「チームアンデッドに告ぐ。血の軸ブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ」飛行する支援輸送機、作戦地点までの旅は快適なはずだった。が、機は沈められた。謀略の臭い、しかし生き残ったボウイにとってそれは重要なことではない。彼は戦闘の中でだけ感ずることが出来る陶酔感が欲しかった。「…作戦遂行。カウントダウン」狼は駆け抜ける。血塗られた時を…。

★戦慄のクォータービュー
真上でも真横でもない斜め上からの新視点"クォータービュー"。自然かつ迫力の立体リアル・バトルが展開する。

★ユニット・ダメージ〜火力か機動性か〜
ロボット兵器NAP(NEW AGE POWER-SUITS)はユニットと呼ばれる兵器を装着することで火力と耐久度は上がるが、移動スピードは減少する。火力と耐久度を取るか機動性をとるか。ここに戦略性が生まれる。

★変速するスクロール
ユニットの装着数や地形効果によって画面上のスクロールスピードは常に移り変わり、クォーター・ビューとの相乗効果により躍動感は加速する。

★マシン・コーディネイト
NAPの最大ユニット装着数は15。火炎放射、支援攻撃、地雷散布など様々な用途に合わせたNAPを戦略的にコーディネイトする。

ーター・ビューの熱き戦場。





FZ戦記 AXIS アクシス



ファミコン必勝本
5月18日号
1990年5月18日発行 第5巻第10号(通巻95号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-5/18